[ファミダス]

Famidas

Family Computer Dictionary Allround Series

Character series

キャラクター編

毬夫・シバリみっきぃ・海老まよ 著

Famidas

MICRO MAGAZINE

Famidas [ファミダス] キャラクター編

毬夫・シバリみっきぃ・海老まよ 著

MICRO MAGAZINE

【ファミダス】

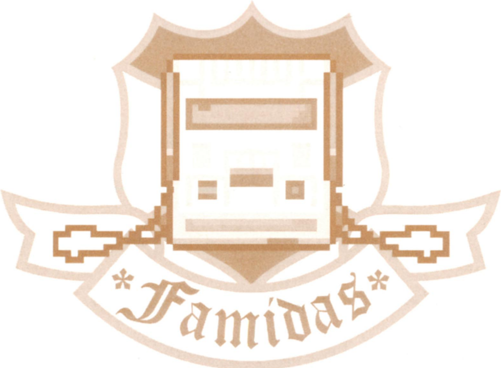
Famidas

Family Computer Dictionary Allround Series

Character series

キャラクター編

毬夫・シバリみっきぃ・海老まよ 著



MICRO MAGAZINE

【ファミダス】 Famidas
キャラクター編
毬夫・シバリみっきぃ・海老まよ 著
MICRO MAGAZINE

MICRO MAGAZINE

ファミキャラコレクション
Fami-Chara Collection

ヒーロー、癒やし系、アイドル、ダンディ。振り返ってみると、実にさまざまなファミキャラがプレイヤーを熱くさせた。その中から、特に思い出に残る総勢40人をカラーで大紹介。当時の興奮がリアルによみがえる！

ファミコン人気を築いた英雄たち ファミコンヒーロー

ファミコンの黄金の歴史を築き上げた立役者。ゲーム界の枠をも飛び越え、いつも幅広い活躍でゲーム少年をワクワクさせた！

キノコを食べてパワーアップ！

マリオ
『ドンキーコング』

P.016

ずんぐりボディとヒゲが愛される世界の人気者。さらわれたピーチ姫を助けに今日も元気に大冒険

オレ様のほうがえらいんだぞ！

ワリオ
『ワリオの森』

P.144

マリオに敵対する悪役として初登場を遂げるが、あまりの人気に主役級キャラにパワーアップ

パンツ一丁でも戦いを忘れない

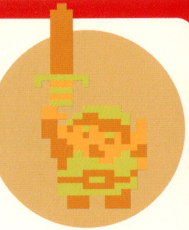
アーサー
『魔界村』

P.046

鎧の下はパンツ一丁というファンキーなおじさん。だが実力は王国最強の騎士と呼ばれるほど

ハイラルの平和は勇気で守る！

リンク
『ゼルダの伝説』



P.068

世界の平和が乱れるとき現れる、左利きの小さな勇者。緑色の帽子と服がピーターパンのよう

正義感があって情けにゃ弱い

くにお

『熱血硬派くにおくん』

P.096

ダウンタウンの高校に通う、熱血で硬派な不良少年。白いガクランをまとい街の不良を大掃除

祖国復興に向けて貴公子が立つ

マルス王子

『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』

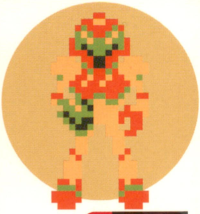
P.139

強大な暗黒帝国に立ち向かう、アリティア国の元王子。16歳にして気品に満ちあふれる美少年勇者

卓越した運動センスに敵はなし

サムス・アラン

『メトロイド』



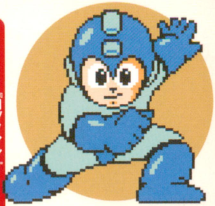
P.070

万能のパワードスーツを着用し、銀河の秩序を守り抜く宇宙戦士。実は美しきレディである

特殊攻撃で弱点を突いてやるぜ！

ロックマン

『ロックマン』



P.078

平和を守るために戦闘用に改造された、元家庭用ロボット。戦闘のエリートだがトゲには弱い

日本でもっとも有名なヒーロー

桃太郎

『桃太郎伝説』

P.098

桃から生まれたワンパク坊主。鬼を懲らしめるべく、イヌ、サル、キジを従えていざ鬼ヶ島へ

民を苦しめる悪いヤツは許さねぇ

ゴエモン

『がんばれゴエモン からくり道中』

P.050

大義賊、石川五右衛門の血を受け継ぐ天下の大泥棒。歌舞伎役者のようなファッションが個性的

思わず抱きしめたくなるかわいさ

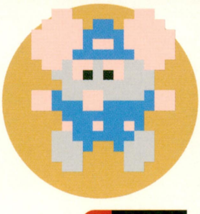
ファミコン癒やし系

ファンタジックな空間に引きずり込んでくれる、とってもキュートな癒やし系キャラクター。かわいいだけでなく戦ってもたくましい！

天敵のネコと決着をつけてやる～

マッピー

『マッピー』



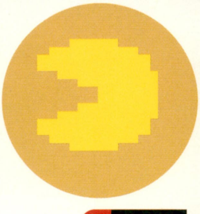
P.024

ナムコのネズミ型ロボットがゲームで大活躍。トランポリンで跳ね回って泥棒ネコと対決だ

食べても食べてもお腹はペコペコ

パックマン

『パックマン』



P.022

食べかけのピザのような黄色いキャラクター。絶えずクッキーを食べて回る世界の食いしん坊

おみゃえはへべ語を理解できるかな

へべ

『へべれけ』

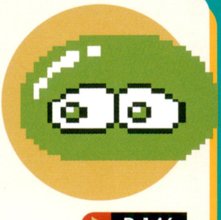
P.137

スキー帽をかぶり、独特の「へべ語」をしゃべる不思議な生き物。サンソフトの看板キャラクター

突っつきまくりたいプヨプヨ感！

ぷよ

『ぷよぷよ』



P.146

わざわざ『魔導物語』から出張したが、消され続ける運命にある。仲良しなのでいつもふたり一組

長い舌で何でもペロリと一口

ヨッシー

『ヨッシーのたまご』

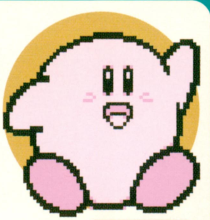
P.140

ヨースター島に生息する2足歩行の恐竜一族。マリオが産まれた頃からの良きパートナーだ

何でも吸い込む真ん丸ボディ！

カービィ

『星のカービィ』



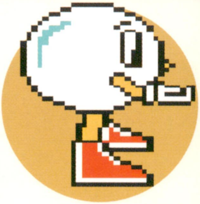
P.142

ピンボールにもうってつけな、ピンクの丸い体は身長20cm。トマトが大好物で毛虫は大嫌い

パチンコ玉だってパチンコ大好き

パチ夫くん

『目指せパチプロ パチ夫くん』



P.082

打ち止め目指して、パチンコで毎日大勝負。パチンコ玉がパチンコをするシュールな絵図が印象的

力強いシャウトにメロメロ!?

ワギャン

『ワギャンランド』

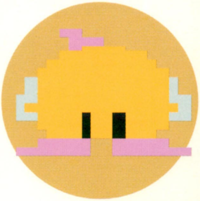
P.133

恐竜とロボットを合わせたような不思議なルックス。見かけによらず頭がよく、神経衰弱も大得意！

こう見えても愛のために戦う戦士

ミスターちゃっくん

『ちゃっくんぽっぷ』



P.032

鳥のようで鳥じゃない。足がビヨ～ンと伸びたり、天井に張り付いたり、多彩なアクションを披露

吐き出す泡は炎よりタチが悪い

バブルン

『バブルボブル』

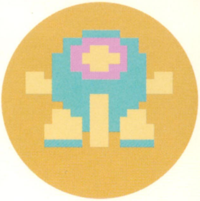
P.090

炎ならぬ泡を吐くドラゴン。包んだ相手ごと泡を割るという、残酷な性格の持ち主でもある

ベルを愛するファンタジー戦闘機

ツインビー

『ツインビー』



P.054

人型をイメージして開発された２本の腕を持つ戦闘機。相棒ウインビーとの合体攻撃が炸裂！

甘いものなら何でも大好き！

チュンくん

『ドアドア』

P.027

白く丸っこい体と、頭にチョコンと乗せた帽子がトレードマーク。実は麻雀牌の「中」が大好物だ

Fami-Chara Collection

目をクギヅケにする美しい女性

ファミコンアイドル

名作の陰に美少女あり。プレイヤーのハートをくすぐる女性たちは、そこにいるだけでゲームに華を添えてくれるものだ。

ああマリオ、早く助けにきて～

ピーチ姫

『スーパーマリオブラザーズ』

▶ P.038

悪役にさらわれる回数はゲーム界ナンバーワン。薄幸のお姫様だが、本当はマリオより強い!?

羽付きヘルムが戦いのシンボル

ワルキューレ

『ワルキューレの冒険』

▶ P.060

天上界より降臨した、勝ち気で気まぐれな戦乙女。星座と血液型で成長が変わるファジーな面も

きわどいビキニで男性諸君を悩殺！

アテナ

『アテナ』

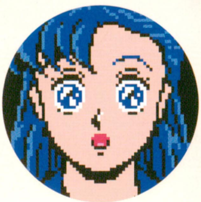
▶ P.077

退屈な城から抜け出して幻想界へ旅立つ、好奇心旺盛なお姫様。ビキニ姿の元祖お色気キャラ

ちょっとセクシーすぎるかしら

麻生優子

『夢幻戦士ヴァリス』



▶ P.103

ヴァリスの戦士として選ばれた、ごく普通の女子高生。ビキニ型の小さい金の胸当てが非常に斬新

知的で明るく行動力もバツグン

橘 あゆみ

『ファミコン探偵倶楽部』

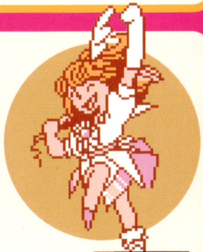
▶ P.123

主人公とともに、探偵事務所で助手を務める17歳の女子高生。何事にも熱心で、芯の強さが魅力的

歌と踊りとほほ笑みは超アイドル級

西園寺エリカ

『アイドル八犬伝』



▶ P.130

世界に轟くスーパーアイドルを夢見て旅に出る、17歳の女の子。かわいいうえに財閥の娘

Fami-Characollection

売れないアイドルのたくましい姿

チャイルズ

『ラサール石井のチャイルズクエスト』

▶ P.132

りん、きりこ、ゆうこの3人組の女性グループ。ラサール石井がプロデュースし、当時実在した

本当は魔法も上手な悲運のヒロイン

カイ

『ドルアーガの塔』

▶ P.033

女神イシターの巫女にして、黄金の騎士ギルの恋人。石にされて、けなげにギルの到着を待ち続ける

ムッチリした太めの二の腕が◎

レイラ

『ローリングサンダー』

▶ P.134

ローリングサンダーの女性工作員。衣装をはぎ取られる過激なデモシーンに反響が渦巻いた

才色兼備のアメリカン美女

キャサリン

『京都龍の寺殺人事件』

▶ P.088

推理作家、山村美紗女史の作品によく登場する有名人。元アメリカ副大統領の娘で、とびきりの美人

アクティブでチャーミーな戦巫女

小夜

『奇々怪界 怒涛編』

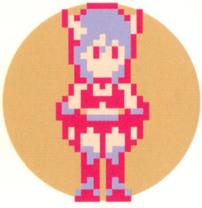
▶ P.089

お札を投げ、おはらい棒を振り回す頼もしい巫女。タイトーのマスコットガールに任命された

セクシーキックで巨悪を粉砕!

コナミレディ

『コナミワイワイワールド』



▶ P.113

女性型のスーパーアンドロイド。悩ましいビキニ姿だが、この作品でしか操作できない

ハードボイルドな大人の男
ファミコンダンディ

ファンタジーとは対極に位置する、リアルでハードでシリアスな大人の男。彼らのダンディズムに誰しもがあこがれを抱いた。

ニヒルが不可能を可能にする

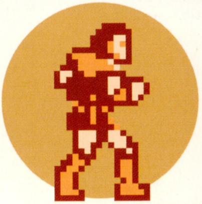
ソリッド・スネーク
『メタルギア』

P.084

「不可能を可能にする男」として名高い伝説の傭兵。いかなる状況でもポーカーフェイス

呪われた宿命を背負った哀しみ

シモン＝ベルモンド
『悪魔城ドラキュラ』

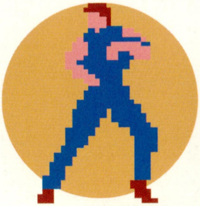


P.052

鍛え抜かれた肉体が美しい、哀愁漂うヴァンパイアハンター。愛用のムチが猛威を振るう！

お前はすでに……死んでいる！

ケンシロウ
『北斗の拳』



P.067

最強の暗殺拳、北斗神拳の伝承者。胸に七つの傷を持つ男。多くを口にせず、何事も拳で語る

生活のすべてがダンディな名探偵

神宮寺三郎
『探偵神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件』

P.092

ミニクーパーとジャズとカミュをこよなく愛す名探偵。マルボロを吸いながら考えをまとめる

白髪になっても野望は失わない

伊達政宗
『独眼竜政宗』

P.119

東国制覇の野望に燃える、奥州の戦国大名。失明した右目と勇猛な性格から独眼竜と呼ばれる

ゲームは1日1時間！

高橋名人
『高橋名人の冒険島』

P.062

16連射でおなじみのゲーム名人。ゲームでは上半身裸に腰巻きというワイルドなファッション

鍛え上げられた鋼鉄のボディ！
ファミコンマッスル

極限まで鍛えられた己の身体ひとつを武器に、巨大な敵と戦う戦士たち。マッスルボディから生み出される、無限のパワーを見せつけろ！

ヘラクレスの攻撃！ どうだ！
ヘラクレス
『闘人魔境伝ヘラクレスの栄光』

▶ P.094

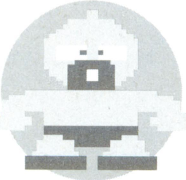
後に神様までのぼりつめた勇者ヘラクレスの大冒険譚。女神を救うため、神話の大地を駆け巡る！

獣王ライガーを撃ち倒せ！
アルゴスの戦士
『アルゴスの戦士 はちゃめちゃ大進撃』

▶ P.095

赤い鎧姿が頼もしい、勇敢な戦士。ディスカーマーを武器に、闘神インドラの力を借りて戦い続ける

決めろキン肉ドライバー！
キン肉マン
『キン肉マン マッスルタッグマッチ』



▶ P.036

キン肉星王子で、普段は三枚目ヒーロー。だがリングでは友情と火事場のクソ力で勝利を飾るスーパーレスラーだ

目にも止まらぬ早業でプレイヤーを魅了
ファミコン忍者

スーパージャンプや壁伝いなど、常人外れの能力を持った戦いのプロ。さまざまな術を武器に、使命を果たす！

妖怪どもを蹴散らす忍者！
忍者くん
『忍者くん　魔城の冒険』

▶ P.030

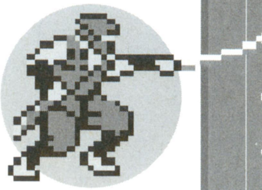
赤装束をまとったかわいい忍者。己の身長の数倍にも及ぶ驚異のジャンプ力と、手裏剣を武器に戦い続ける

回転剣でお姫様様を救出だ！
ヤンチャ丸
『怪傑ヤンチャ丸』

▶ P.080

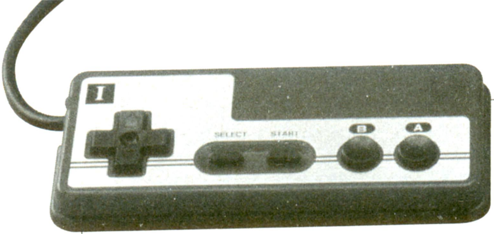
どんな相手でも吹き飛ばす、回転剣を得意とする少年忍者。軽快なBGMや、コミカルな敵キャラたちも魅力的

うなれ龍剣！ 悪を斬れ！
リュウ・ハヤブサ
『忍者龍剣伝』



▶ P.118

回転斬りや壁張り付きなど、多彩な技と術を持つ現在の忍者。謎が渦巻くアメリカを舞台に、巨悪に立ち向かう！



序　文

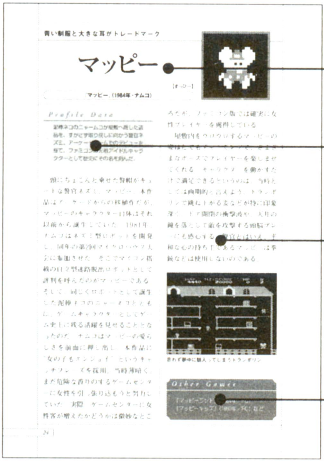
1983年7月、任天堂より「ファミリーコンピュータ」発売。アーケード移植作をはじめとする魅力あるソフト群に恵まれ、またハドソン、ナムコ、コナミといった有力サードメーカーが相次いで参入し、瞬く間に一大勢力に成長した。ソフト＆ハードの全国的な品薄状態が続き、日本中がファミコンブームに沸きかえる。そして気づけば、ファミコンは日本人のライフスタイルに溶け込んでいった。学校や職場でゲームの進行具合を話題にし、夜は遅くまでやり込みプレイ。大作RPGの発売日は一種のイベントとなり、ゲーム雑誌に攻略本、映画にグッズと街は関連アイテムであふれた。その延長線上に今日のゲーム業界があるわけだが、ゲームという物事を語るうえで、ファミコンという存在を抜きにはできないだろう。

ファミコンソフトは83年から94年まで発売され続け、タイトル数は公式のものだけで1200本以上。その中で発売本数がミリオンを超えたソフトが40本以上もあることからも、いかにブームがすごかったかがわかる。ハードの生産は2003年まで続き、その総生産台数は6200万台というから、これまた驚かされる。

数多くのゲームタイトルの中から、マリオやリンクといったゲームキャラクターが誕生し、僕たちを楽しませてくれた。本書はそんな「ファミコン」ゲームキャラクターの中から、人気キャラクター100名を抽出し、そのプロフィールやウンチク話について紹介する本である。

この本を読んで、少しでもゲームに夢中になっていた、あの頃を思い出していただければ幸いである。

ページの見方



◎キャラクター名およびタイトル

紹介キャラクター名と登場作品。登場作品は基本的に初出タイトルと発売年を掲載している。

◎PROFILE DATA

紹介キャラクターの出身や身長など、基礎的なプロフィールを掲載。

◎本文

キャラクターの生い立ちから、まつわるエピソードなどを掲載。

◎OTHER GAMES

紹介したキャラクターが、他にどんなゲーム作品に出演したかのリスト。

略称・略語について

◎略称

●FC=ファミコン(ファミリーコンピュータ)
●FCD=ファミコンディスクシステム
●PCE=PCエンジン　●MD=メガドライブ
●PCE-CD=PCエンジンCD-ROM²
●SFC=スーパーファミコン
●GB=ゲームボーイ
●PS=プレイステーション
●SS=セガサターン　●N64=ニンテンドウ64
●WS=ワンダースワン
●GBA=ゲームボーイアドバンス
●PS2=プレイステーション2
●GC=ゲームキューブ　●DS=ニンテンドーDS

◎略語

●ACG=アクションゲーム
●RPG=ロールプレイングゲーム
●STG=シューティングゲーム
●SLG=シミュレーションゲーム
●AVG=アドベンチャーゲーム
●ARPG=アクションRPG
●SRPG=シミュレーションRPG
●AC=アーケード

著者紹介

毬夫（まりお）…………………
名作からB級ゲーまで、すべてのファミコンゲームを愛する34歳バツイチ。やり込みには自信があるが上手ではない。好きなキャラはマリオ、神宮寺三郎、くにおなど。

シバリみっきぃ…………………
幼少期、自宅にあったインベーダーゲームの筐体で食事を摂り育つ。ゲーム販売店、ゲーム雑誌社勤務を経て、現在に至る。ゲームタイトル限定しりとりが得意。

海老まよ（えびまよ）………
プリプリでピッチピチ跳ねるキャラが大好物。お気に入りはカルノフ様☆。見れば見るほど「おいしそう」。アクションが得意だが、寄る年波には勝てず……。

Family Computer Dictionary Allround Series

CONTENTS

ファミキャラコレクション ―― 002

序文 ―― 010

第1章 ◎ 83～85年登場キャラクター編 ―― 013
第2章 ◎ 86年登場キャラクター編 ―― 041
第3章 ◎ 87年登場キャラクター編 ―― 075
第4章 ◎ 88年登場キャラクター編 ―― 107
第5章 ◎ 89～94年登場キャラクター編 ―― 125

終わりに ―― 148

50音順キャラクター索引 ―― 149

FAMI-COLUMN 愛すべきサブキャラたち
① 83～85年登場編 ―― 040
② 86年登場編 ―― 074
③ 87年登場編 ―― 106
④ 88年登場編 ―― 124
⑤ 89～94年登場編 ―― 147

第1章

'83～'85年登場キャラクター編

1983-1985 Appearance Characters

T O P I C S

'83年 この年の出来事

4月15日
東京ディズニーランド開園

5月26日
日本海中部地震

9月1日
大韓航空機撃墜事件

10月3日
三宅島噴火

'84年 この年の出来事

1月18日
三池有明炭鉱火災

3月18日～
グリコ・森永事件

7月28日～8月12日
ロサンゼルスで第23回オリンピック開催

11月1日
新札発行

'85年 この年の出来事

3月17日～9月16日
茨城でつくば万博開催

6月18日
豊田商事永野会長刺殺事件発生

8月12日
日航ジャンボ機墜落

11月29日
国鉄同時多発ゲリラ事件発生

'83年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

7月15日	「ファミリーコンピュータ」発売
9月9日	『マリオブラザーズ』発売。初期のヒット作となる
10月	シャープよりファミコン内蔵テレビ「C1」発売
12月7日	任天堂『ベースボール』発売

'84年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

2月18日	任天堂「光線銃」発売。対応ソフト『ワイルドガンマン』ほか
6月21日	任天堂、周辺機器「ファミリーベーシック」発売
7月28日	ハドソンより初のサードメーカー作品『ナッツ＆ミルク』発売
11月8日	ナムコより『ゼビウス』発売

'85年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

2月21日	任天堂、周辺機器「ファミリーベーシックV3」発売
7月	徳間書店・ゲーム誌『ファミリーコンピュータマガジン』創刊
7月26日	任天堂、周辺機器「ファミリーコンピュータ ロボット」発売
9月13日	任天堂『スーパーマリオブラザーズ』発売。記録的ヒット作に
10月18日	海外版ファミコン「NES」、アメリカ版発売

FAMILY COMPUTER '83~'85 TOPICS

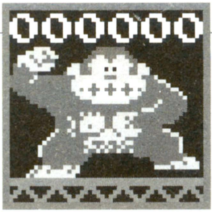
1983年7月15日、任天堂より「ファミリーコンピュータ」こと「ファミコン」発売。価格は14800円。本体価格を抑えた値段設定だったが、発売後数カ月は爆発的な人気にはならなかった。発売同時タイトルは『ドンキーコング』『ドンキーコングJr.』『ポパイ』の3本。どれもアーケードからの移植作で、「家庭でアーケードのゲームができる」というのをひとつのウリにしていた。

83～84年のラインナップを見ると、試行錯誤の様子がうかがえる。『麻雀』のような大人向けソフト、また『ポパイの英語遊び』のように教育系ソフトが『ベースボール』などと一緒に並び、幅広く購買層を求めていたことも分かる。しかし早くも『マリオブラザーズ』がミリオンヒットになるなど、ブームの片りんを見せていた。

83年の発売ソフトは9本だったが、84年には19本にやや増加。「光線銃」や「ロボット」など、遊びを広げるアイテムの登場はこの年から。84年後半からは、任天堂以外のいわゆるサードメーカーの作品が登場する。ハドソン、ナムコといったその後のファミコンを支えるメーカーが相次いで参入。中でも11月に発売されたナムコの『ゼビウス』は、高い移植度でハード購入のきっかけとなり、ブームを加速させていった。

85年の発売ソフトは68本。9月には有名な『スーパーマリオブラザーズ』が発売され、681万本という驚異的な販売記録を残した。ブームは一般に認識され、ゲーム雑誌の創刊や攻略本の発売が相次ぐ。またジャレコ、タイトー、コナミと主要サードメーカーがそろい、自社アーケード作品を競って移植したのもこの年の特徴と言えるだろう。

たくましくて愛きょう豊かなマリオの宿敵



コング

【こんぐ】

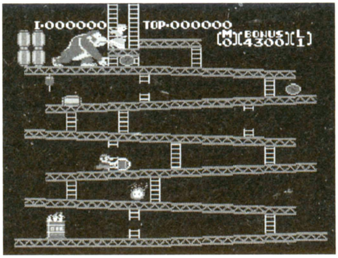
『ドンキーコング』(1983年・任天堂)

Profile Data

あたかもキングコングのように、美女をさらって高層ビルを上がっていく大きなゴリラ。自分自身は戦わず、樽や火の玉を使ってマリオの行く手を阻む。以後、マリオのライバルとして名をはせる。

「マリオVSコング」の名勝負を築き上げた歴史的名作『ドンキーコング』。この作品は海外向けアーケードゲームのプログラムを流用して作られたが、もともとは『ポパイ』をゲーム化する予定だったと言われている。だが、版権の問題でポパイやブルート、オリーブを使用できず、マリオやドンキーといったオリジナルのキャラクターが誕生した。そして「さらわれたオリーブをポパイが救出に向かう」という原作の構図を活かして制作されたのが『ドンキーコング』なのだ。つまり、コングは『ポパイ』でいうブルート。そう考えると、コングは非情な悪役に徹しているようにも見えず、ユーモラス感があったのもうなずける。

任天堂自身も当時からコングを“育てていこう”と意図していたようで、『ドンキーコングJr.』では一転してマリオが悪役、捕らえられたコングを息子のコングJr.が救出するというゲーム性になった。その後、年を重ねるごとにマリオの宿敵という悪役の座を退いていき、一族は『スーパードンキーコング』や『ドンキーコンガ』など、任天堂を代表する愛すべきキャラになっていく。そうして強さと愛きょうを兼ね備えて成長し、すっかり大物アイドルとなったコングは、世界中でこよなくかわいがられる人気者。男の子はコングのパワーあふれるたくましさに、女の子はコングの優しげなオチャメさに憧れを抱いているのだ。



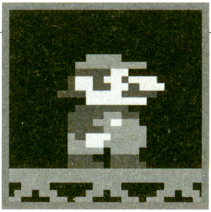
樽を避けつつコングが待つ最上段を目指す

Other Games

『スーパードンキーコング』(1994年／SFC)
『ドンキーコンガ』(2003年／GC)ほか

ゲーム界の頂点に立つマルチタレント

マリオ



【まりお】

『ドンキーコング』(1983年・任天堂)

Profile Data

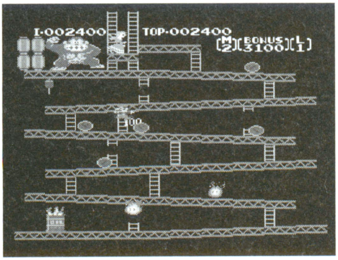
キノコでパワーアップする、おなじみの世界的大スター。帽子にオーバーオールのファッションと、大きな鼻、口ヒゲがトレードマーク。双子の弟ルイージとともにゲーム界を長く支えてきた。

抜群の運動神経と勇気をもって突き進み、強大な敵に立ち向かう我れらがヒーロー、マリオ。総理大臣の名前を知らなくても、マリオの名前は知っている。そんなジョークも飛ばされる、ゲーム界を背負って立つ国民的キャラクターである。少し老けた風貌のためオジサンと見られがちだが、『大乱闘スマッシュブラザーズ』のフィギュアコレクションで26歳前後という事実が明かされた。そのギャップは驚くばかりだが、考えてみればあれだけ忙しく動き回れるのも納得できる。

マリオの初登場は81年のアーケード版『ドンキーコング』で、この時点ではまだ名前がなく、単なるイタリア人という位置づけ。「ミスタービデオゲーム」や「ジャンプマン」とあだ名されることもあるが、たいていはただ「主人公」と呼ぶだけであった。そんな彼が正式に名前を授かったのは、『ドンキーコング』がNintendo of Americaに持ち込まれたときのこと。同社の倉庫係として働いていたマリオという人物に、その容姿が非常に似ていたため、マリオという名が定着したという。ちなみにゲームとは関係ないが、53年のフランス映画『恐怖の報酬』では主人公の名前がマリオで、脇役にルイジという人物がいる。ひょっとしたら、これも元ネタのひとつになっているのかもしれない。一方で、マリオのフルネームは公式には発表されていない。ただし、マリオ&ルイージをマリオブラザーズと呼ぶことからマリオ・マリオだと推測することができる。実際、後述する実写映画では「マリオ・マリオ」、「ルイージ・マリオ」と名乗っていた。

帽子にオーバーオール、大きな鼻と立派な口ヒゲでおなじみだが、一見するとヒーローに似つかわしくはない。体格も少々肥満気味であり、一歩間違えば、さえない中年男性としてコンビニでバイトしていてもおかしくない風貌である。逆にそこが親しみを感じる要因なのだが、マリオのルックスには深い考えが込めら

れている。「記号のようにわかりやすいルックス、動きを見せやすい配色」が、生みの親である宮本茂氏のテーマであった。マイクロプロセッサの処理能力も、メモリの記憶容量も限られていた時代。精密なグラフィックで微妙な動きをさせるわけにいかず、仮にそうしても当時のテレビ画面ではわかりにくい。そのため、腕の動きが鮮明に伝わるオーバーオールが採用された。顔に関しても、チマチマ描いても同じくテレビ画面だと意味がなく、誰が見ても一目でわかる顔にする必要がある。そのような経緯から、鼻を大きくしてヒゲをつけ、帽子をかぶらせるに至ったのだ。「ジャンプで敵をかわし、ハシゴを昇る」というゲーム性を優先させたうえで、キャラクター性も両立させる秀逸なアイデアと言えよう。ちなみに、服色の組み合わせはいくつかあり、青いオーバーオールと赤いシャツの組み合わせは、『マリオブラザーズ』などおなじみの姿。『ドンキーコング』では逆で、赤いオーバーオールに青いシャツだ。



転がる樽を連続で跳び越える『ドンキーコング』

『マリオオープンゴルフ』での縦縞オーバーオールという、1作のみの着用もある。

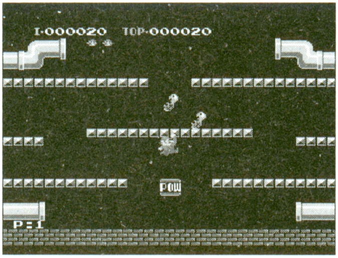
初登場から2年後、まだ芽の出ないマリオは続編『ドンキーコングJr.』に、主人公の親コングを連れ去る悪役として出演。ムチを振るってモンスターを操るという珍しい役どころを演じる。その後『テニス』の審判役、『パンチアウト!!』（アーケード）のレフリー役など長い下積み時代を経て、タイトルに名前を冠した『マリオブラザーズ』が誕生した。弟のルイージも登場し、徐々に個性を見せ始めたマリオは、この頃から一人前の主人公として認知されるようになったのだ。そして決定的な出世作となったのが、85年の『スーパーマリオブラザーズ』。それまではジャンプや頭突きをメインアクションにしていたが、巨大化する、炎を打ち出すといった多彩な技を身につけ、アクションヒーローとしての本領を発揮する。特にキノコで巨大化するという斬新なメカニズムは強烈なインパクトを与え、ひとつの伝説を打ち立てた。そして『スーパーマリオブラザーズ』の大ヒットにより、スターの座に上り詰めたマリオの勢いは止まらない。続編の『2』、『3』と続けざまにヒットを連発。『3』では「しっぽマリオ」「タヌキマリオ」「カエルマリオ」など多彩なコスチュームを着こなし、より磨かれたアクションを楽しませ

てくれた。その後もマリオの出演作は休むことなく送り出され、アクションゲームだけでなく、医者の『Dr.マリオ』、ゴルファーの『マリオオープンゴルフ』など幅広い分野に次々と進出。ゲーム界のマルチタレントとして、破竹の快進撃を展開していく。

その人気は当然海外でも爆発し、『スーパーマリオＵＳＡ』などの海外向け作品も登場した。90年頃にアメリカで行った認知度調査では、マリオがミッキーマウスを抜くという快挙を成し遂げている。そんな記念作『スーパーマリオブラザーズ』だが、ここで面白いエピソードをひとつ。制作時、マリオはすでに多くのソフトに出演していたこともあり、宮本茂氏は社内で「またマリオ？」と言われていたとか。それは、ファミコン登場から約２年が経過し、ちょうどディスクシステムへ移行しようという時期であった。『スーパーマリオブラザーズ』は最後のロムカセットとして、ディスクシステム用のゲームと同時に制作されていたのである。もちろん全力投球で作られていたことに違いはないが、当の宮本茂氏もここまでのフィーバーは予想できなかっただろう。

マリオがここまで大きくなったのは、制限をつけなかったのが功を奏したと語られる。一般にゲームキャラクターが世間に知られてくるようになると、最初から細かいプロフィール設定が設けられる場合が多い。だが任天堂は、あえてそういう設定は行わない基本方針である。マリオにおいても、年齢以外は特に決めていない。それは、その後にマリオの出演作を作る際、プロフィールに沿ったゲーム内容でないと、キャラを活かせなくなってしまうからだ。極力情報を排除することで、マリオは伸び伸びと気ままなゲーム人生を送っていられるのである。たとえばＳＦＣで発売されたアクションゲーム『スーパーマリオ ヨッシーアイランド』では、クッパにさらわれた赤ん坊のマリオをヨッシーが助けるというストーリー。そこで、クッパとの因縁が赤ん坊時代から続いていたことがわかるが、結局それ以外のことはわからない。普通なら両親が出てきて、家族構成が明かされていく流れになるところを、きっちり踏みとどまっている。それによりプレイヤーはマリオと接する際に、“妄想する楽しみ”を決して失うことがない。

ナムコの野球ゲーム『スーパーマリオスタジアム』（発売は任天堂）

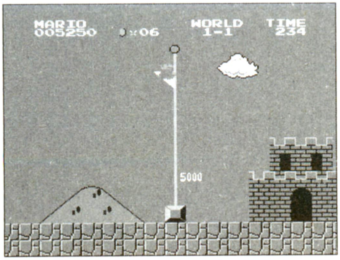


独特の戦法をマスターした『マリオブラザーズ』

やコナミの音楽ゲーム『ダンスダンスレボリューション ウィズ マリオ』など、最近ではサードパーティ各社がマリオ出演の作品を制作する風潮も見受けられる。「マリオに野球は合わないだろう」などと思っても、いざプレイしてみると完璧にマッチしているのだから侮れない。どこでも素直に溶け込んでしまう、大スターならではの才能である。また、そんな自己主張のかたわら、マリオファミリーの引き立て役としても精を出す。ＧＣ版『ルイージマンション』ではおばけに閉じこめられてルイージを待つという、初の助けられ役となった。また、ＤＳ版『スーパープリンセスピーチ』ではクッパにさらわれ、それをピーチが救出に向かう、いつもとは正反対の役どころを演じている。

マリオの活躍はゲームにとどまらず、86年にはアニメ映画「スーパーマリオ ピーチ姫救出大作戦！」(声優は「機動戦士ガンダム」などで有名な古谷徹氏)、93年にはハリウッド実写映画「スーパーマリオ魔界帝国の女神」(マリオ役は「ロジャー・ラビット」のボブ・ホスキンス、クッパ役は名優デニス・ホッパー) が公開されている。それらのメディア展開も当然見逃せないところだが、特に実写映画はある種の伝説を残した作品。詳細は見てのお楽しみということで割愛するが、レンタルビデオ屋を渡り歩いてでも観る価値ありだ。また、ラテン系でヒゲを生やした風貌の外国人野球選手、カルロス・ポンセ（元横浜大洋ホエールズ）が「マリオ」の愛称で親しまれたのも記憶に新しい。

任天堂の新ハードが登場する際、マリオと名前がついた作品はことごとく初期タイトルラインナップに入り、その傾向は今日まで続く。長い歴史において、ほとんど顔が変わっていない点も特筆すべき長所だろう。３Ｄになろうと、どんなコスチュームを着ようと、伝統的なルックスを強く維持してきた。長寿の秘けつは、そういった意味でファンを裏切らないことにもある。アーケード版『ドンキーコング』から生誕25年を迎える現在も、ゲーム界の頂点に君臨し続けるマリオ。任天堂がゲーム界から撤退でもしない限り、その地位は永遠に不動のものだろう。



『スーパーマリオ』では、救国のヒーローを演じる

Other Games

『マリオブラザーズ』(1983年／FC)、『スーパーマリオブラザーズ』(1985年／FC)、『レッキングクルー』(1985年／FC) ほか

マリオを陰から支える永遠の二番手

ルイージ

【るいーじ】

『マリオブラザーズ』(1983年・任天堂)

Profile Data

世界のスーパースター、マリオの双子の弟。赤がイメージカラーのマリオに対し、緑色のファッションで身を包む。苦節18年の歩みを経て、『ルイージマンション』では主役に抜てきされた。

『マリオブラザーズ』でのルイージは色違いの2P専用キャラであり、マリオの代用という立場だった。そんな影武者同然の出生は、その後に歩む人生において、呪縛のようにまとわりつく。世間から見ればマリオの色違い程度の認識でしかなく、実際、特に個性らしい個性は見当たらなかった。マリオが着実に人気をはぐくむ中、イラスト1枚用意してもらえなかったのである。だが、ルイージはただの代用品で終わる器ではなかった。名前はNintendo of Americaのスタッフが命名したものだが、後日、生みの親である宮本茂氏が、「類似」をもじって命名したと発言。ルイージを面白おかしく引き立たせようとする、任天堂の親心あふれるエピソードを残している。

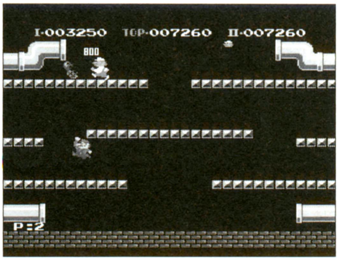
「類似」から卒業すべく初めてマリオと差別化に成功したのは、86年の『スーパーマリオブラザーズ2』。マリオに比べてジャンプ力が高く、床をスリップしやすいという特徴を身につけていた。性格にも徐々に色づけがなされ、冷静で心優しいが、反面、内気で臆病という多少なよなよした部分が見受けられる。幼少時代は人見知りだったらしいが、生まれた直後にクッパ軍団に誘拐された過去が尾を引いたものだろう。そうして少しずつ日の目を浴び、勢いに乗りかけたルイージだが、この段階ではまだまだ受難の時代が続く。『スーパーマリオブラザーズ3』では再び個性を持たない2Pキャラに転落。続くSFC版『スーパーマリオワールド』でも同様の辛酸を舐めることになった。

そんな薄幸のルイージに目をつけたのが、「ファミコン通信」で「はまり道」というコーナーを連載していた漫画家の吉田戦車氏。兄マリオへのコンプレックスにまみれたキャラクターとしてコミカルに描き上げ、それが大評判を呼んだのである。「マリオの人気を妬み、ひそかに企みを抱えた男」という斬新なルイージ像は、華々しい人生を迎える転機となった。その屈折した性格が、こ

れまで地味でしかなかったルイージにスポットを当てることになったのだ。そしてファンの間で独り歩きする妄想版ルイージは、任天堂の心をも動かす。『マリオストーリー』ではマリオを「にいさん」と呼んだり、隠れて秘密の日記をつけていたりと、まさしく「はまり道」をほうふつとさせた。さらに日記の中では、自分の名前がタイトルになったゲームへの夢など、衝撃的な告白の数々がつづられていたのだ。

そうして「ルイージに光を！」という気運が高まる中、01年に任天堂の新ハード「ゲームキューブ」が発売。そこで、ルイージは歴史的偉業を達成する。本体同時発売の記念すべきタイトルはマリオの新作ではなく、ルイージが主人公の『ルイージマンション』であった。長年「永遠の二番手」と呼ばれ続け、後発のヨッシーやワリオにも主役作品を先に発表されてきたルイージが、任天堂の革命日に主役の座を射止めたのである（92年の海外作品『Mario is Missing!』で主役だったが、日本未発売のうえに任天堂制作でないためにまったく認知されていない）。とはいえ、その大舞台でもルイージは気弱で、おせじにもかっこいいとは言えない三枚目ぶり。オバケに恐れおののくコミカルな表情が実に印象深い。この様子では、結局スーパーヒーローにはなりきれないようだ。その後のＧＢＡ版『マリオ＆ルイージＲＰＧ』でも、冒険の先々で「緑のヒゲ」呼ばわりされる、名前すら覚えてもらえないトホホな始末である。だがルイージにはこのような扱いがマッチしているようで、それこそが愛すべきルイージ本来の姿と言えよう。変に二枚目になってしまったら、ファンは激減するに違いない。

もはやマリオの影武者ではないが、どれほど目立とうが「二番手」とも「日陰者」とも呼ばれ続けるルイージ。マリオを陰で支えているのは確かだが、頼りになるという面ではマリオに遠く及ばない。かといって、存在感がないわけでは決してない。『マリオ』シリーズがどれだけ進化しようとも、どれだけのキャラクターが誕生しようとも、そんな絶妙な立ち位置を保守し続けている。ある意味で、マリオを凌駕する不思議なカリスマを秘めた人物だ。



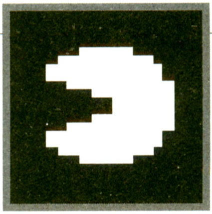
“緑のマリオ” として個性を隠す影武者時代

Other Games

『スーパーマリオブラザーズ』(1985年／FC)
『スーパーマリオワールド』(1990年／SFC)
『ルイージマンション』(2001年／GC)ほか

国内外問わず伝説的躍進を遂げた食いしん坊

パックマン



【ぱっくまん】

『パックマン』(1984年・ナムコ)

Profile Data

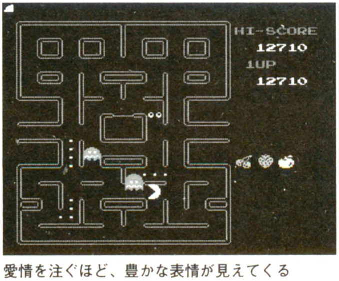
モンスターに追われながらも、必死にクッキーを食べて回る黄色いヤツ。パワーエサを食べると一転、モンスターを食べる強者の立場に立つ。食べかけのピザのような独特なデザインが印象的。

80年～87年の間に約30万台を販売し、02年には「最も成功した業務用ゲーム機」としてギネスの認定を受けた『パックマン』。黄色い円形に切れ込みがひとつ、なんとも飾りのない主人公である。人型でもなければ、動物でも妖精でもない、一見すると何かの物体にしか思えないキャラクターが、マリオにも負けない偉大なキャラクターになるとは誰が予想しただろうか。ゲーム自体の高完成度も手伝ってはいるが、あくまでキャラクターとしての独立した人気も確保している。ずっと眺めていると、忙しく口を開閉して大量のクッキーを食べ尽くすユーモラスな姿に生命感を感じ、愛情がわいてくる。シンプルな動作なのに決して飽きがこなく、それどころかクセになるのだ。その愛らしい形と動きは女性からも支持を受け、当時のゲームセンターに新風を吹き込み、一世を風靡することとなった。

そして人気は日本国内にとどまらず、全世界へ。海外では手足と目がデザインされ、土曜ゴールデンタイムのテレビアニメヒーローとして抜てき。海外のセンスとよほどマッチしたのか想像以上の爆発的人気を得て、アメリカでは急遽、パックマンの妻が主人公の『ミズ・パックマン』を続編としてリリースした。さらには、82年に音楽グループのバックナー＆ガルシアが『パックマン・フィーバー』という曲を発売し、ビルボードHOT100で9位まで上昇している。このとき、もはや海外でパックマンを知らぬ者はいなくなった。また、名作落ちゲー『コズモギャング ザ・パズル』の輸出にあたり、キャラクターをパックマンに変更したことで大ブレイクを引き起こしたのも有名な話である。そしてそれは一過性のブームに終わらず、つい昨年にはマンハッタンのワシントンスクエアパーク周辺で一大イベントが開催された。パックマンとモンスターに仮装した人間が、街を舞台に「リアル・マンハッタン・パックマン（パックマンハッタン）」を繰り

広げるという圧巻の内容である。

250社を超える企業から400種類以上ものキャラクター商品が生み出されるまでになり、続々と登場する新作はハードを問わずヒット。日本国内においても海外に劣らずメジャーなパックマンは、ついに経済史にまで名を轟かす。経済史における有名な戦術に、買収の対象にされた企業が、買収を企図した企業に対して買収をかける逆転攻撃がある。普段はモンスターに追われているパックマンがパワーエサを食べると、逆にモンスターを食べることができることから、その戦術が「パックマン・ディフェンス」と命名されたのである。これはゲーム業界のみではなく、経済界で実際に呼ばれているのだから驚くほかない。そのほか変わったところでは、ファミ通Waveで連載、OVA版も制作された漫画「アーケードゲーマーふぶき」に特殊な立場で登場。それは、「パックマンパンティー」（OVA版では著作権の関係で改名）を愛用する女子中学生がゲーム勝負を繰り広げる物語。パンチラが起こってパックマンがあらわになると、なんと全宇宙のゲーム魂が彼女に宿るのだ。そんな、歴史的ゲーム漫画「ゲームセンターあらし」でのインベーダーキャップにも相当する大役を仰せつかっていた。



愛情を注ぐほど、豊かな表情が見えてくる

誰もが気になるパックマンのデザインは、開発スタッフのひとりであった岩谷徹氏の手によるものだ。昼食にピザを注文し、食べかけのピザを見て思いついたというギャグのようなエピソードがあり、実際、ナムコは公式にそのように発表している。ただし、これは『パックマン』発表以前にパックマン貯金箱という商品を発売したトミーから著作権侵害のクレームを受けた際の、ナムコ側の抗弁が広まったものとも言われている。なお、パックマンの英文表記は当初「Puck-Man」だった。だがその後、卑俗な英語表現の「Fuck」を連想させるという海外業者からの忠告を受け、「Pac-Man」に改められた。

生誕から25年、手足が生えてナムコのイメージキャラクターになったり、妙にツヤツヤと立体化したりと、パックマンの成長は著しい。だが、あの「食べかけのピザ」が今でもファンの心に深く根づいている。

Other Games

『パックランド』（1985年／FC）、『パックマニア』（1987年／AC）、『パックマンコレクション』（2002年／GBA）ほか

史上最弱のレッテルを貼られたヒーロー

スペランカー

【すぺらんかー】

『スペランカー』(1985年・アイレム)

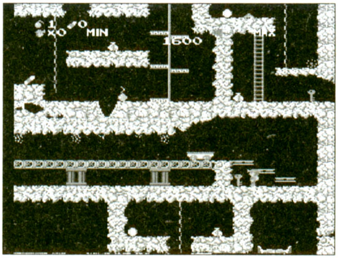
Profile Data

地下ピラミッドに眠る財宝を手に入れるべく、愛と勇気の地底探索に乗り出す探検家。プロ野球の多村仁選手がアダ名されたように、スペランカーは虚弱体質を表す言葉としても有名になった。

『スペランカー』は一般的に、クソゲーとして知名度が高い。だが、悪意を込めてクソゲーと呼ばれるのではなく、同時に広く愛され続けてきた作品だ。そんな不思議な魅力を持つ理由は、大探検家であるはずのスペランカーが、ゲーム史上最弱の名を欲しいままにしたという超個性派だったからである。致命的とも言うべき、ゲームの主人公らしからぬ虚弱性を秘めていたのだ。

とりあえず何かすると彼は死ぬ。身長の半分程度の高さを落ちただけで死亡、小さなくぼみにはまると死亡、爆風に巻き込まれて(爆弾が近くにあるわけでもない)死亡、コウモリのフンに軽く触れて死亡。挙句の果てに、下り坂をジャンプしながら下ると、着地の衝撃に耐えられず死亡してしまう……。エレベーターを降りるときも、少しでも地面と段差があればもちろん死んでしまうのである。探検家どころか、もはや赤ん坊並の虚弱性だ。そんな彼も、パワーアップアイテムで強化することはできた。だが、パワーアップぶりがまた強烈。すさまじいスピードで加速するため、ジャンプ力が格段に上がる。つまり、着地の衝撃に耐えられず結局死亡するのである。

初めてお使いする子供をハラハラしながら見守る、というテレビ番組があるが、本作品はそれ以上の緊迫感。母性本能をくすぐるなど、そういった次元を超越した不思議な気持ちを味わわせてくれる。



赤ん坊を扱うかのようなソフトさが逆に快感

Other Games

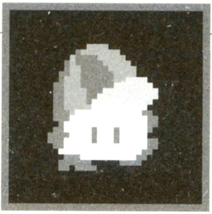
『スペランカーII 勇者への挑戦』(1987年／FC)

ナメクジのストーキングもなんのその

チュンくん

【ちゅん・くん】

『ドアドア』(1985年・エニックス)



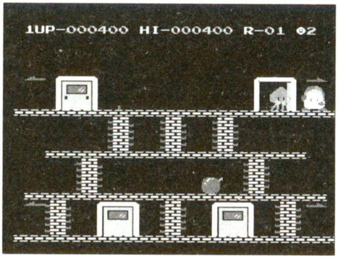
Profile Data

白くて丸い体がトレードマークの、パソコンゲームで誕生したキャラクター。戦闘能力は持たないが、モンスターの行動パターンを考えながら誘導し、ドアに閉じ込めていく頭脳派である。

チュンソフト20年の歴史の幕開けとなった、名作アクションパズル『ドアドア』。中毒性の高いゲーム性もさることながら、主人公チュンくんの愛くるしさもヒットの大きな要因となった。特に凝ったデザインではないのだが、「白く丸っこい体に帽子をかぶっている」だけで意外なほどにキュート。なんの生き物なのかわからない点も、癒やし系として重要なポイントだ。歩くたびにブーブーサンダル顔負けの、大きな音を鳴らすあたりにも好感が持てる。

そんなアイドルのチュンくんをひたすら追いかける、ストーカー的な気味悪いナメクジとのチェイスは、それだけで何か興奮するものがあった。ナメクジにぶつかると、ふたつの体がぐるぐる混ざり合うというショッキング映像が待っていたから……。また、滑り台を滑り降りたり、とがってもいない釘に刺さって死んだりと悲運な境遇もあったが、いつも元気にキビキビと動き回る姿がとてもほほえましい。

なお、子供っぽいチュンくんはアメやアイス、ケーキが大好物。それらのお菓子を拾うと、種類によってボーナス得点が加算された。ここで驚くのは、麻雀牌の「中」を拾った場合、アメの百倍にもあたる最高のボーナス得点を獲得すること。当時、「中」を「チュン」と読めた低年齢層のプレイヤーは数少ないだろうが、チュンくんは甘い物より、実は麻雀が大好きということである。



ひたすらドアへ誘導するけなげさに引かれていく

Other Games

なし

物語の核をも握っていた、忠実な仲介役

ヤス（真野康彦）

【やす（まの・やすひこ）】

『ポートピア連続殺人事件』（1985年・エニックス）

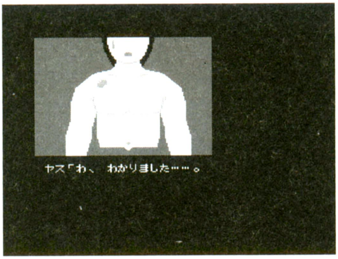
Profile Data

主人公と行動をともにする部下の刑事。その正体は、主人公が捜査していた殺人事件の真犯人であった。犯人の特徴である「肩に蝶の形のアザ」を持つことを主人公に見抜かれ、事実が発覚した。

本作品は、『ドラゴンクエスト』の堀井雄二氏が手がけた名作アドベンチャー。『ドラゴンクエスト』は、主人公が決してしゃべらないことでも有名だ。これは、主人公＝プレイヤーという感覚を持たせる配慮である。だが、本作品のように刑事が殺人事件を追うような話では、聞き込みや尋問などでどうしても会話が必要になってくる。そこで、プレイヤーたる主人公に部下を同行させ、部下が命令を実行するという設定になったのだ。そうして誕生したのがヤスであり、彼のおかげでプレイヤーは違和感なく主人公になりきれ、推理と指示に専念できた。

プレイヤーもゲームを進めるにつれてヤスを仲介役として認識し、特別な感情を抱くことは、まずない。だが、物語がラストを迎えると衝撃の事実が発覚する。刑事であるはずのヤスが真犯人！　そのニュースは瞬時に全国を流れ、プレイしていない人でさえ「犯人はヤス」だと知っていたほどだ。忠実な部下と殺人犯、その二面性が彼を伝説のキャラクターに押し上げたのである。

気の利いたセリフで楽しませてくれることも



殺人犯とはいえ、ヤスは悲劇の主人公であった

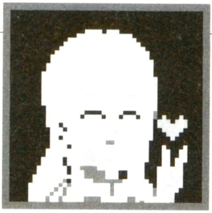
Other Games

なし

ハチャメチャなドライブテクニックが魅力

クラリス

【くらりす】



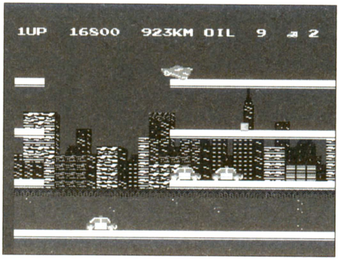
『シティコネクション』（1985年・ジャレコ）

Profile Data

カリフォルニア生まれの美少女。世界各国を舞台に破天荒なドライブを繰り広げる。愛車のクラリスカーは、V8 7リッターツインターボエンジンを搭載した4WDSミッドシップのスーパーマシン。

ステージクリア時のデモ画面でしか登場しないにもかかわらず、世の男性プレイヤーを魅了したカリフォルニア生まれの美少女クラリス。『シティコネクション』は、世界中のハイウェイを走り回り、パトカーにオイル缶をぶつけてスピンさせたり、体当りではね飛ばすといったハチャメチャパニックカーチェイス。名作として名高いだけあり、もちろんゲーム自体が面白いわけだが、根強い人気の陰にはクラリスの存在も大きい。「こんなかわいい子がパトカーを振り切り、ジャンプしまくるなんて！」。なまじ運転中の姿が見えない分、いろいろと妄想を膨らませてしまうのだ。ちなみに本作品は、パトカーや竹の子に激突するとマシンがクラッシュするシステム。道のネコに接触してもアウトなのだが、その場合はクラッシュすることはない。それを利用し、「かわいいクラリスちゃんの顔をクラッシュでゆがませたりしないように、敵に囲まれてどうしようもないときはネコにぶつかる」という熱狂的なクラリスファンも存在していた。

現在配信されているiモード用携帯端末向けゲーム『シティコネクション・ロケット』では、クラリスは国連から派遣されたエージェントに生まれ変わった。スーパーロケットも搭載した新型クラリスカーを駆り、暴走する秘密結社から世界の平和を守るために戦う。一段と過激なクラリスも、ぜひ堪能してほしい。

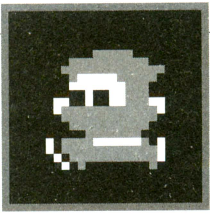


カリフォルニア娘ならではのパワフルさに脱帽

Other Games

『シティコネクション・ロケット』（2004年／iモード）

忍者は影、でも赤い姿の派手なヤツ



忍者くん

【にんじゃ・くん】

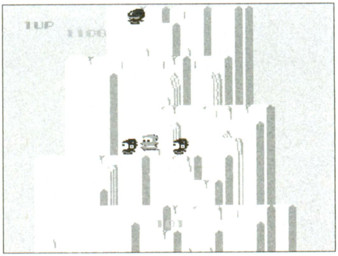
『忍者くん 魔城の冒険』(1985年・ジャレコ)

Profile Data

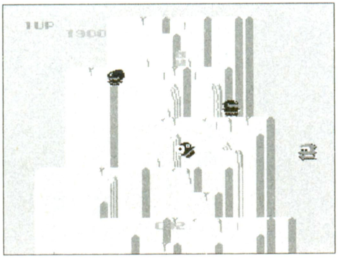
『忍者じゃじゃ丸くん』の主人公、じゃじゃ丸くんの兄。黒子、ガイコツ、トカゲなどの魔物を手裏剣でひたすら倒していく。かわいいルックスが好評を博し、ジャレコの看板キャラクターとなった。

一般的に、ヒーローものの忍者というと“美しい”イメージがある。細身で長身、美形。あまり見かけないが、マッチョな忍者がいたらある意味あこがれるが、あまり人気は出ないだろう。そしてこの『忍者くん 魔城の冒険』は、忍者に2頭身を採用した当時珍しい作品である。忍者くんが、とにかくかわいい。“美しい”より“かわいい”が親しみやすく好まれるのは、人間しかり、動物しかり、日本の一般社会でも同様だ。もし忍者くんが8頭身のスタイリッシュ忍者だとしたら、ここまで多くの人に愛されていないはず。本作品が名作とうたわれることすらなかったかもしれない。

忍者くんは基本に忠実であり、手裏剣投げとジャンプを繰り返して突き進む。変に巨大な蛙を召喚したり、火遁の術で相手を燃やし尽くすような派手な芸はしない。敵に後ろから体当たりをして気絶させ、手裏剣でとどめを刺す、非常に忍者らしい忍者なのである。かわいいだけでなく、そんな一本筋の通ったスタンスがファンを引きつけて放さない。



不意を打って倒す、これが忍者本来の戦い方



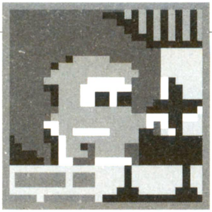
鮮やかな赤い忍者装束が頭から離れない

Other Games

『忍者くん 阿修羅の章』(1988年/FC/UPL)、『すーぱー忍者くん』(1994年/SFC)ほか

20年以上愛されてきたジャレコの看板忍者

じゃじゃ丸くん



【じゃじゃまる・くん】

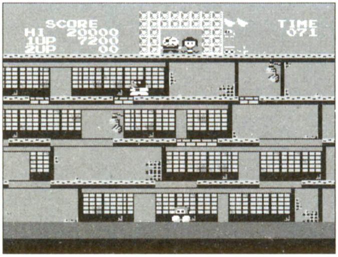
『忍者じゃじゃ丸くん』（1985年・ジャレコ）

Profile Data

『忍者くん』の主人公、忍者くんの弟。忍者一族の裏切り者、なまず太夫にさらわれたさくら姫を救うべく、修行の旅に出た兄に代わって妖怪たちに立ち向かう。兄譲りの赤い忍装束を身にまとう。

『忍者くん』の発売同年、早くも続編である『忍者じゃじゃ丸くん』が誕生した。兄は名もなき忍であったが、弟はれっきとした名前がつけられ、以後、ジャレコの新たな看板キャラクターとして数々の続編に出現してきた。じゃじゃ丸くんの名前の由来は確かではないが、忍者の「じゃ（者）」を使い、ゴロよくネーミングしたものと言われている。ルックスは忍者くんと同じく2頭身でデザインされ、赤い忍装束を身にまとう。ほんわかとした雰囲気はこのじゃじゃ丸くんも変わりなく、プレイヤーの心にすんなりと溶け込んでいった。また、体当たりで妖怪を気絶させ、得意の手裏剣で倒す戦法も兄譲りだが、弟は一段と派手な立ち回りを好む傾向にある。透明になったり、高速移動したり、巨大蛙を召喚したりと多彩な術を身につけ、デビュー当時はプレイヤーを沸かせたものだった。

すっかりファミコンの名物忍者となった、じゃじゃ丸くんの活躍は幅広い。続編のひとつＦＣ版『忍者じゃじゃ丸 銀河大作戦』では、機械化された惑星を救出に向かうというサイバー活劇まで演じているのだから見逃せない。そして10年以上にわたり支持を得続け、97年にはついにプレイステーションで登場。時代の流れに逆らえず３Ｄで描かれたが、愛すべき２頭身は健在だった。なおこのとき、マユゲが極太である点がはっきりと確認されている。



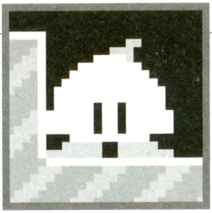
華麗なる新世代の忍者殺法で兄を超える！

Other Games

『じゃじゃ丸の大冒険』（1986年／FC）
『忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖』（1997年／PS）ほか

ぷよっとしたまん丸の体が愛きょうバツグン

ミスターちゃっくん



【みすたー・ちゃっくん】

『ちゃっくんぽっぷ』(1985年・タイトー)

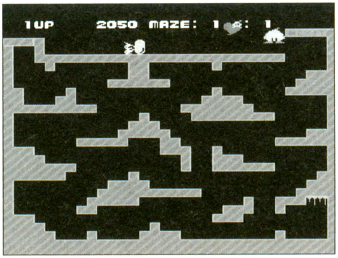
Profile Data

恋人のミスちゃっくんとの愛を取り戻すべく、愛の証しであるハートを追って、敵が待ち受ける危険な穴の中へ飛び込む。とてもラブリィなルックスだが、爆弾で敵を倒すという豪快な一面も。

『スペースインベーダー』以降、『バブルボブル』以前のタイトー代表作といえば『ちゃっくんぽっぷ』。当時のタイトーにしては珍しく、キャラクターを前面に押し出した作品だ。「ちゃっくん」や「もんすた」、「まいた」などキャラクターをすべて平仮名で名づけ、ビジュアルもファンタジー色で塗り固められている。そんなタイトーの狙いは功を奏し、やり込み度の高いアクションゲームでありながら、ライトユーザーである女性プレイヤーも獲得した。ミスターちゃっくんを筆頭に、本作品のキャラクターたちは、その後『バブルボブル』をはじめとしたタイトーの作品に多数出演している。

ただ悪者を退治するだけでなく、引き裂かれた恋人との愛を取り戻すという設定も、ミスターちゃっくんの魅力を大きく高めている。凝ったシナリオではないが思わず感情移入し、本当にかわいそうになってくるのだ。さらに大粒の涙を流されたときには、かわいいモノ好きのプレイヤーはイチコロだろう。実は爆弾使いだった意外性もあるが、そのギャップも魅力のひとつと言えよう。

本作品はオリジナルのアーケード基板がほとんど現存しないせいもあり、レトロゲームの復刻ブームにも取り上げられにくい。キャラクターの知名度の割に、オリジナルを知る人が少ないのが残念なところだ。そんな人は、ぜひファミコン版を手に入れてみよう。



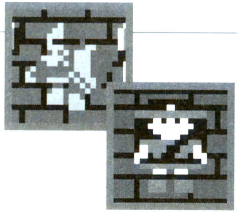
必死に身長分をジャンプするがんばり屋さん

Other Games

『バブルボブル』(1987年／FCD)ほか

愛が支える剣と魔法のコンビネーション

ギル&カイ



【ぎる&かい】

『ドルアーガの塔』(1985年・ナムコ)

Profile Data

悪魔ドルアーガを倒し、捕らわれたカイを救うべくドルアーガの塔へ挑む黄金の騎士。カイは女神イシターの神託により、ブルークリスタルロッドを取り戻しにドルアーガの塔に潜入した。

王国の王子であるギルは、アヌ神から授かった黄金の鎧を身にまとう勇者。あまり知られていないが、「ギル」は愛称のようなもので、「ギルガメス」という正式名を持つ。普段は兜をかぶっているため屈強な男にも思えるが、実際は優しい顔立ちをした好青年である。強力なアイテムを手に入れると、神から授かった鎧さえ改良してしまうゲンキンな面もあるが、ひとえにカイの迅速な救出を思ってのことだろう。

対するカイは愛と戦いの女神イシターの巫女を担い、ギルの恋人でもある。塔の60階で悪魔ドルアーガに石にさせられており、彼女を救出することがギルの使命となった。だが、剣を鞘にしまわずカイに触れようとすると、罰当たりな行為の報いとして、ギルはイシターに最下階へ飛ばされてしまう。「死闘を切り抜け、ようやく最上階へ到達したのにこの仕打ちは……。自分の巫女を早く助けたくないのか?」と、さすがにギルも怒り心頭のはずだが、好青年であるギルは、また一からせっせと出直していくこととなった。

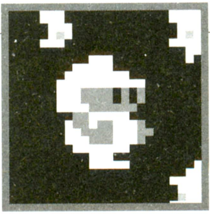
そうして感動の対面を迎えたあと、今度は60階から地上を目指して降りることとなったのが、続編『イシターの復活』。そこではギルだけに頼らず、カイも戦いに参加していく。女神の巫女であるカイは、魔法のエキスパートだったのだ。それに引き換えギルは、ドルアーガとの戦いで体力を消耗したのか弱体化し、魔法を使うカイの援護役になっている。ギル&カイを見ると、どうしてもギルが尻に敷かれているように感じるが、二人の間のきずなの強さに変わりないことは確か。

なお、この作品を皮切りにカイの人気は急上昇し、その後リリースされた『カイの冒険』では、見事に主役の座を射止めている。

Other Games

『イシターの復活』(1986年/アーケード)、『カイの冒険』(1988年/FC)、『ナムコ クロス カプコン』(2005年/PS2)ほか

黙々と穴を掘り続けるプロフェッショナル



ディグダグ

【でぃぐ・だぐ】

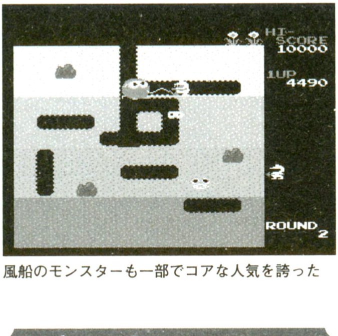
『ディグダグ』(1985年・ナムコ)

Profile Data

戦略的穴掘りゲームの主人公。『ミスタードリラー』の主人公、ホリ・ススムの父親でもある。水中メガネを身につけた風船のモンスター(プーカ)に追い回されつつも、一生懸命に地底で穴を掘る。

“デゲデゲッ”というディグダグの足音が印象深く、しかもそのままBGMになるという画期的な演出が忘れられない本作品。一見、ロボットのようにも映るディグダグだが、特殊な地底用スーツを着ているためそう見えるだけ。ハイパーな仕掛けなどない、ごく普通のポンプやドリルを使う一般人だ。ただし、敵をポンプで破裂させたり、敵を岩の下に誘い込みまとめてつぶすことで邪魔者を駆除する、大胆な性格の持ち主ではあった。いくらモンスターとはいえ、かわいらしい相手に破裂するまで空気を送り込むのは、一歩間違えれば非情極まりない。そこには、任務に徹するクールな男の生きざまが描かれているのだ。続編『ディグダグII』では海上の島が舞台となったが、そこでは島そのものを崩して敵を海に沈めるという豪快な作戦に打って出ている。

数年前にアーケードやコンシューマでブームとなった穴掘りアクション『ミスタードリラー』には、ホリ・ススムという子供の主人公が登場した。特に容姿が似ているわけではないが、黙々と穴を掘り続けるしぐさからディグダグを彷彿としたプレイヤーも多いのではないだろうか。それもそのはず、実はディグダグの正体は、ホリ・ススムの父ホリ・タイゾウだったのだ。ただし最初から決まっていた設定ではなく、ナムコが後づけで加えたというエピソードが残っている。



風船のモンスターも一部でコアな人気を誇った

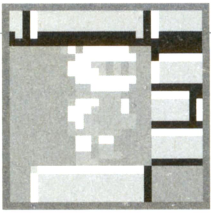
Other Games

『ディグダグII』(1986年/FC)
『ディグダグ ディギング ストライク』(2005年/DS)

世界を7日間で焼き尽くせるほどの爆弾魔

ボンバーマン

【ぼんばー・まん】



『ボンバーマン』(1985年・ハドソン)

Profile Data

爆弾を設置して、爆発の炎で敵を焼き尽くすロボット。爆弾をキックして転がしたり、リモコンで時間差を仕掛けたりと戦略的なテクニックも駆使する。やられたときの顔（X X）が妙にかわいい。

『桃太郎電鉄』シリーズと並び、ハドソンの屋台骨を支えてきた『ボンバーマン』。あらゆるコンシューマ機でリリースされ、カートレースやＲＰＧなど多彩なジャンルにわたり60本以上のタイトルが送り出されてきた。もともとはパソコン用に作られた『爆弾男』という作品の発展系なのだが、ちょうどその時期に皇居の半蔵門にロケット弾が打ち込まれる事件が起こり、爆弾という言葉を避けて英語のタイトルに改名されたのである。主人公のボンバーマンには『ロードランナー』の敵デザインがそのまま採用されており、ロボットという立場は変わらず、『ロードランナー』のプレストーリー的な作品に位置づけられた。「人間になりたいと願っていたロボットは、この地下迷路を抜け出せたら人間に生まれ変われるという話を信じた。そして見事人間になることができた彼は、今度はロードランナーとして、地下へと入っていった」。意外なことにボンバーマンには、こんな深いストーリーが用意されていたのだ。

ゲーム中のボンバーマンはロボットということもあり、それほどキャラクター色を打ち出したものではない。だが、作品のヒットも手伝って確固たる人気を築き上げていく。そして、ボンバーマンから派生した玩具「ビーダマン」シリーズが評判を呼び、漫画やテレビアニメのメディア展開が行われた。もちろん、兄貴分のボンバーマンも負けてはいられない。デザインも少しずつ愛らしく丸みを帯び、女性型のボンバーマンも誕生。ついに02年にはテレビアニメ「ボンバーマンジェッターズ」がテレビ東京系列で放送された。ゲームキャラクターにとって至上の幸福と言える、テレビアニメ化を実力でつかんだのである。

Other Games

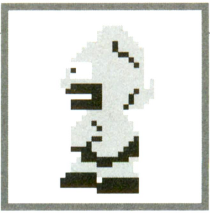
『ボンバーマン』(1990／PCE)
『スーパーボンバーマン2』(1994年／SFC)
『ボンバーマンランド』(2000年／PS)ほか

心に愛がなければスーパーヒーローじゃないのさ

キン肉マン

【きんにく・まん】

『キン肉マン マッスルタッグマッチ』(1985年・バンダイ)

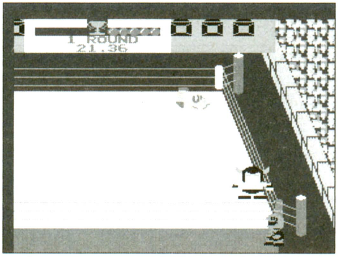


Profile Data

本名・キン肉スグル。キン肉星の王子にして、正義超人の代表格でもある。どちらかというとズッコケ系で、他の超人の引き立て役に回ることも多い。牛丼が大好物で、いつも吉野屋に通っていた。

漫画、テレビアニメで絶大な人気を誇った「キン肉マン」がゲーム化され、当然のように全国で空前の大ブームを巻き起こした。小学校ではパロ・スペシャルやキャメル・クラッチが禁止になるほど、当時「キン肉マン」が与える社会的影響は大きかった。ゲーム内容としては、プレイヤーはキン肉マンやテリーマン、ロビンマスクといった人気超人の中からタッグを選択し、試合を勝ち抜いていくというもの。

ここで主人公のキン肉マンにとって不遇だったのは、「キン肉マン」という原作が“超人全員が主人公”と言えるほど各々が豊かな個性を持っていたこと。それ故、キン肉マンではなく、ロビンマスクやウォーズマンを使用するプレイヤーが後を絶たなかったのだ。しかも、投げ技系のキャラクターが異様に弱いという、投げ技主体のキン肉マンにとって致命的なゲーム性にもなっていた。しかし、もっぱらやられ役となってしまった感はあっても、真の『キン肉マン』フリークはそこに醍醐味を見つける。あえてキン肉マンを使い、やられるたびに名セリフの「おわぁ〜」を連呼！　このゲームだからこそ味わえる、格別な喜びを手に入れたのである。残念ながら、キン肉マンの実力を拝むには至らなかった本作品。だが続編『キン肉マンII世 新世代超人vs伝説超人』における息子万太郎との夢の対決で、火事場のクソ力を発揮させている。



憎めない弱さ、これも原作通りの彼の魅力

Other Games

『キン肉マン キン肉星王位争奪戦』(1987年／FCD)、『キン肉マンII世 新世代超人vs伝説超人』(2002年／GC) ほか

一世を風靡した華麗なるカンフーアクション

トーマス

【とーます】

『スパルタンX』(1985年・任天堂)

Profile Data

謎の組織にさらわれた恋人シルビアを取り戻すべく、組織の敵をなぎ倒していく熱血カンフー青年。映画でのトーマスはワゴンカーのハンバーガー屋だが、本作品でも日常がそうであるかは不明。

ジャッキー・チェン主演の映画「スパルタンX」がゲーム化され、主人公のカンフー使い、トーマスはジャッキー・チェンの役名をそのまま引き継いだ。つまりプレイヤーはトーマスを操ることで、ジャッキー・チェンになりきってあこがれのカンフー技を体感できたのだ（グラフィック的には、ユン・ピョウに近いかもしれないが……）。また中華風の瓦屋根や、5階層それぞれにボスを配置させているところを見ると、ブルース・リーの「死亡遊戯」を意識しているようでもあった。ジャッキー・チェンでありながらブルース・リー気分も味わえるという、とてもお得な内容だったのである。

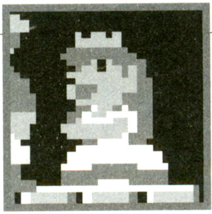
トーマスは一流の使い手だが、ポイントはあくまで常人の範囲であること。気功を飛ばしたり、手足に炎をまとうわけではない。一瞬で100発もの蹴りを放てるわけでもない。あくまで普通のパンチとキックを使い分け、群がるザコキャラや危険な罠など、あらゆる状況に対処していくのだ。なまじ必殺技などを使うより、よほど漢らしくフェアと言えよう。また、背の高い敵に対しては、しゃがんで金的パンチを浴びせるというリアリストでもある。

実は悲惨な運命の持ち主でもあり、さりげなく彼を襲う悲劇はプレイヤーに衝撃を走らせた。組織のボスを倒し、シルビアと抱き合うトーマス。お定まりのハッピーエンドにも見えるが、画面にはなんと「その愛は永遠には続かなかった」の文字が流れていく……。顛末は結局明かされないが、ヒーローは必ずしも幸せになるわけではない、と身をもって教えてくれたのだった。なお、続編の『スパルタンX 2』(アイレム)ではジョニー・トーマスという男性が悲劇の主人公だったが、それは完全に別人だと思われる。

Other Games

なし

か弱いお姫様から、戦うお姫様へ成長！



ピーチ姫

【ぴーち・ひめ】

『スーパーマリオブラザーズ』（1985年・任天堂）

Profile Data

キノコ王国のお姫様かつ国家元首。悪役にさらわれる回数がゲーム業界ナンバーワンという、悲劇のヒロインを演じる。現在ではマリオやクッパと対等の力を持ち、冒険に出る立場にまで成長した。

『スーパーマリオブラザーズ』での初登場をきっかけに、『マリオ』シリーズのメインキャラクターの座を獲得したピーチ姫。悪役に毎回さらわれ、マリオが助けに来るという定番パターンを見事に築き上げた。ピーチ姫はおしとやかな性格で、そこを悪者につけ込まれる、とのことだが、時代とともに成長したのか“強い女”であることを少しずつアピールしている。『スーパーマリオＵＳＡ』ではプレイヤーキャラとして初参戦し、空中をフワフワ飛ぶという能力を披露。また『スーパーマリオＲＰＧ』では冒険に参加。さらに『大乱闘スマッシュブラザーズＤＸ』では、なんと部下のキノピオを防具として用い、ビンタなど派手なアクションを繰り広げている。設定上では本人ではなくフィギュア同士の格闘とあるが、実際のピーチ姫もこのような行動をとっていた気がしてならない。

そしてついに新作『スーパープリンセスピーチ』では、いつもとは正反対に捕らわれたマリオ救出に向かう。なおピーチ姫はアニメ映画にも出演していて、その映画「スーパーマリオブラザーズ ピーチ姫救出大作戦！」では、現在も活躍中のバラエティ女優・山瀬まみが声を担当した。

金髪のロングヘアに王冠を乗せ、上品なピンクのドレスを愛用するピーチ姫。テニスやゴルフでは、ミニスカートのドレスでプレイヤーを魅了してみせた。ちなみにマリオより大柄に見えるが、マリオが彼女の服を着たこともあり、服のサイズはほぼ同じだと思われる。

美貌と品と力をすべて兼ね備えたピーチ姫が、ゲーム業界を代表するヒロインであることに誰も異論はないだろう。唯一気になるとすれば、キノコ王国の国民はキノコの姿なのに、なぜ彼女は普通の人間の姿をしているのか？　ということだ。

Other Games

『スーパーマリオＲＰＧ』（1996年／SFC）
『スーパープリンセスピーチ』（2005年／DS）ほか

オチャメで憎めない、庶民派な恐怖の大魔王

クッパ

【くっぱ】

『スーパーマリオブラザーズ』(1985年・任天堂)

Profile Data

巨大な亀の姿をしたクッパ軍団の大魔王。得意技は口から吐く灼熱の炎。あまり姿を見せないがクッパ・アオという弟がおり、子供もクッパJr.のほかにコクッパという7人組が存在する。

マリオの宿敵といえば以前はコングであったが、『スーパーマリオブラザーズ』を皮切りに、クッパが本命の座を奪い取っていく。ピーチ姫をさらい、キノコ王国の平和を乱し、多数の部下を率いてマリオを妨害するのがクッパの役目だ。恐ろしい大魔王であるクッパだが、幾度となくマリオと死闘を繰り広げた結果、『スーパーマリオブラザーズ3』で人生の転機を迎える。ジャンプでマリオを踏みつぶそうとするが、着地点がもろかったため自滅するという、あまりにもお粗末なラストを披露したのだ。そこで彼のマヌケな一面があらわになり、大魔王としての威厳は徐々に崩れていった。だが、そのマヌケさがオチャメとして逆にプレイヤーの共感を呼び、晴れて単なる悪役を卒業。以後、マリオの宿敵の立場を保持しつつも、温かいマリオファミリーの一員に数えられるようになる。なお、クッパと聞くと韓国式雑炊を連想するが、実際、開発者のひとりが「焼肉屋でクッパを食べたい」と発言したのが命名の由来という噂もある。

『スーパーマリオ』シリーズにおいてステージを構成するブロックや土管は、クッパが魔法でキノコ族を変身させた物である。つまり、クッパがピーチ姫をさらうのは、彼女が持つ魔法を解く力を恐れていたせいだ。その後はそのような設定もなくなってしまったが、実は重要な理由を持つことに気づいただろうか？クッパは何度もピーチ姫をさらううちに、彼女にほれてしまったのである。その証拠に、GC版『スーパーマリオサンシャイン』では、息子クッパJr.の母親にするという理由でピーチ姫をさらっていった。あるいは、最初から一目ぼれで、適当な口実を作り上げて毎回さらっていたのかもしれないが……。

Other Games

『スーパーマリオＲＰＧ』(1996年／SFC)
『マリオストーリー』(2000年／N64)ほか

FAMI-COLUMN

愛すべきサブキャラたち①

【83～85年登場編】

No.1 モンスター

『パックマン』

形は同じでもそれぞれ個性派

パックマンを追い回す、4色の小憎らしいモンスター。色によってそれぞれ名前があり、赤色は「アカベエ」、水色は「アオスケ」、ピンクは「ピンキー」、オレンジは「グズタ」という。「グズタ」だけ、色をもじった名前でないのが何ともユニークだ。普段、仲間たちにからかわれていそうな哀れなネーミングである。

No.2 ニャームコ

『マッピー』

気まぐれな行動で驚かせる

主人公マッピーのライバルとしてゲームに登場した、ナムコ開発のネコ型ロボット。無類のいたずら好きで、時にはアイテムに身を潜めマッピーを欺いたりもする。面白いのが、ニャームコはいつもマッピーを追っているようで、実は気にしてなどいない。気まぐれに移動し、いたずらを仕掛けることばかり考えているのだ。

No.3 つかみ男

『スパルタンX』

つかむことだけに執念を燃やす

いわゆるザコ敵であり、固有の名前を与えられていない。そのようなケースは珍しくないが、ここまでストレートなネーミングには脱帽する。しかも、つかみが得意なわけではなく、“つかみしかできない”という徹底ぶりだ。ただしそのパワーはすさまじく、集団でトーマスに襲いかかる。何気に強敵となった。

No.4 キノピオ

『スーパーマリオブラザーズ』シリーズ

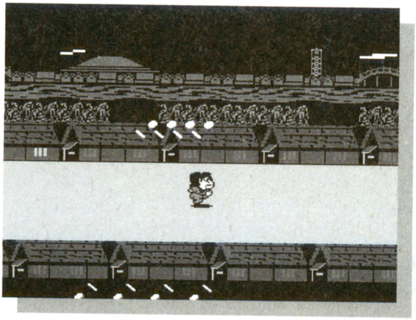
ピーチを守るけなげなキノコ

マリオファミリーの一員として、すっかりおなじみのキノピオ。『スーパーマリオブラザーズ』では各ワールドの最後で捕らえられており、「ピーチ姫はここにはいないの」とマリオに告げるチョイ役で登場した。キノピオはキノコ族の特定の集団を総称する名前で、初期の設定ではピーチ姫の侍女という役割だった。

第2章

'86年登場キャラクター編

1986 Appearance characters



T O P I C S

'86年 この年の出来事

1月28日
スペースシャトル「チャレンジャー」爆発事故

4月1日
男女雇用機会均等法施行

4月8日
アイドル岡田有希子、飛び降り自殺

4月26日
チェルノブイリ原発事故

11月15日
三原山大噴火

12月9日
ビートたけし、週刊誌「FRIDAY」編集部を襲撃

'86年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

2月21日	任天堂「ファミコンディスクシステム」発売
5月27日	エニックス『ドラゴンクエスト』発売
6月	アスキー（現・エンターブレイン） 『ファミコン通信（現・ファミ通）』創刊
7月1日	シャープより「ツインファミコン」発売
9月	ヨーロッパ版ファミコン「NES」発売
11月12日	バンダイより周辺機器「ファミリートレーナー」発売
12月10日	『プロ野球ファミリースタジアム』発売。大人気に

FAMILY COMPUTER 1986 TOPICS

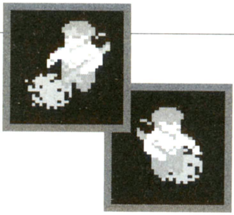
86年に発売されたファミコンゲームは、100タイトルを越え急速に拡大。この頃より黄金期が始まる。2月、任天堂は新ハードとして磁気ディスクを使用した「ファミコンディスクシステム」を発売。定価は15000円。同時発売タイトルは『ゼルダの伝説』。当時としては大容量を持ったディスクとセーブ機能、そして飽きたら500円で他のゲームに書き換えてもらえることができるのがウリだった。ディスクシステムは一定の成功を収め、『メトロイド』『悪魔城ドラキュラ』など、多くの名作ゲームを生み出す。

現在も続く人気シリーズの初代はこの年、というものも多い。中でも5月に発売されたRPG『ドラゴンクエスト』は口コミで面白さが広まり、後に業界を代表する大シリーズに成長した。コナミの看板タイトル『グラディウス』もこの年4月に発売。

ミリオンタイトルが多いのもこの年の特長のひとつで、任天堂『スーパーマリオブラザーズ2』の265万本をはじめとして、ナムコ『プロ野球ファミリースタジアム』205万本など、ヒット作が続出した。またこの年、ヨーロッパ版ファミコン「NES＝Nintendo Entertainment System」を発売。前年にアメリカ版が登場していたが、これにより任天堂は世界的なメーカーになる。日本版の移植のほか、海外メーカーによるオリジナル作品も生み出された。

赤と青、動と静が今日も戦場を駆け抜ける

ラルフ&クラーク



【らるふ&くらーく】

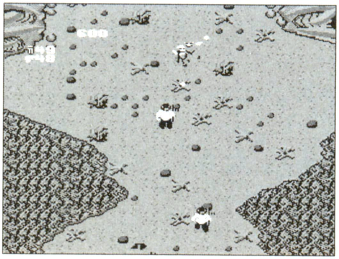
『怒』(1986年・ケイアミューズメント)

Profile Data

国連に派遣された、少数精鋭の特殊部隊のメンバー。それぞれラルフ=ジョーンズ、クラーク=スティルというフルネームを持つ。ラルフが大佐、クラークが少尉で、ラルフのほうが上司にあたる。

上半身裸に赤いバンダナと、ランボーをほうふつとさせるラルフ。反対に青色で決めるクラーク。「赤のラルフ」、「青のクラーク」というイメージを固定させ、戦場の名物コンビとして名をはせる。たった二人で戦場を駆け抜け、数百、数千と待ち受ける敵兵を片っ端から撃破する勇敢な姿は、ランボーを超える熱いロマンを感じさせた。どんな破天荒な戦いもいとわない人間離れした二人は、続編の『怒Ⅱ 怒号層圏』において異次元を舞台にエイリアンの野望を打ち砕く、といった驚愕の戦績も残している。

そんな名コンビを、SNK（元ケイアミューズメント）がそのまま埋もれさせるわけがない。年は取っても一線級の現役である二人は、ストリートファイトを新たな戦場とし、格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ94』に参戦。優れた格闘術を披露するほか、個性を強く打ち出してきた。ワイルドでイケイケ、ちょっとマヌケな面も持つラルフ。いかなるときも冷静沈着、渋さが光るクラーク。天然ボケをかますラルフと、陰ながら支えるクラークのかけ合いは、往年のファンにとって痛快の一言だった。また、格闘ではパンチ技が得意なラルフだが、技のネーミングが面白い。「バリバリバルカンパンチ」に「馬乗りバルカンパンチ」。37歳ながら「バリバリ」というフレーズを喜々として用いる、純真な子供っぽさがファンを魅了し続ける。



二人が黄金のきずなを発揮すれば、敵などいない

Other Games

『怒Ⅱ 怒号層圏』(1988年／FC)
『ザ・キング・オブ・ファイターズ94』(1994年／NEOGEO) ほか

主人公を草葉の陰から見守る伝説の勇者

勇者ロトの一族

【ゆうしゃ・ろと・の・いちぞく】

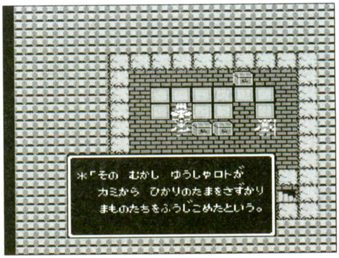
『ドラゴンクエスト』(1986年・エニックス)

Profile Data

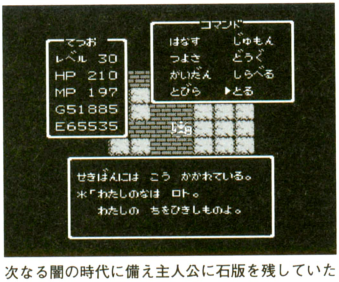
大魔王を倒した勇者として、アレフガルドに末永く名を残す英雄。本作品の主人公はロトの子孫にあたる。力や体力に秀でており、幅広い呪文までも使いこなすスーパーヒーローである。

かつて大魔王を倒し、アレフガルドを救った伝説の勇者ロト。『ドラゴンクエスト』では名前しか登場しないが、子孫である主人公のために「ロトの剣」や「ロトの鎧」といった至高の武防具を残し、石版などで冒険の道のりも示唆している。それ故、もうひとりの主人公として、姿こそ見えないものの身近なキャラクターと認知されていた。

そして、『ドラゴンクエスト』の前の時代にあたる『ドラゴンクエストⅢ』において、勇者ロトの素性が明らかにされた。『Ⅲ』の主人公こそが、後に「ロト」の称号を頂く勇者だったのである。彼はアリアハンに住む勇者オルテガの息子。16歳の誕生日に父の後を継ぎ、魔王バラモス討伐の旅に出ることとなった。「ロトの剣」「ロトの鎧」とは『Ⅲ』の主人公が身につけていた装備品であり、「ロト」の称号を得ると同時に名付けられたものだ。ちなみに、『Ⅲ』の主人公の名前はプレイヤー依存だが、スーパーファミコン版のオープニングでは「アルス」という名を与えられている。



歴史上の人物ながら世界で最もメジャー



次なる闇の時代に備え主人公に石版を残していた

Other Games

『ドラゴンクエストⅡ』(1987年/FC)
『ドラゴンクエストⅢ』(1988年/FC)ほか

戦場にチリひとつ残さない孤高の戦士

スーパージョー

【すーぱー・じょー】

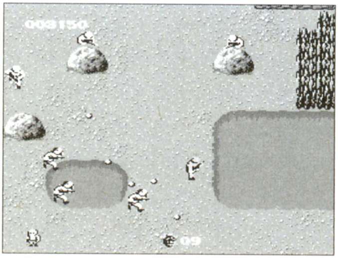
『戦場の狼』(1986年・カプコン)

Profile Data

軍から特殊訓練を受けた、ゲリラ戦のエキスパート。ジャングルに単身潜入し、強大な悪の組織を瞬く間に壊滅させる。通り名は「戦場の狼」、たんに「狼」と呼ばれることも多い。

某国ジャングルの奥深く。この秘境の地では熾烈なゲリラ戦が展開されていた。そこで極秘任務を受け、激戦の中に乗り込むのは、特殊な訓練を受けた戦士スーパージョー。全世界に魔の手を広げようとする、悪の組織を壊滅させることが彼の使命となった。スーパージョーが受けた特殊訓練の内容は不明だが、彼は紛れもなく"超人"である。ヘリコプターで戦場まで運ばれるが、敵地のど真ん中に容赦なく投下される。味方のコマンドーたちが軒並み捕虜として捕まるほど強大な組織に対し、機関銃と手榴弾のみで大量虐殺を繰り広げるのである。ただし、無敵のスーパージョーにも意外な弱点があった。何の変哲もない水たまりに落ちただけで、あっさり死んでしまうのだ。超人的なパワー&水に弱いことから、一部の間では「スーパージョーはロボットか何かに違いない」という説までもが流れた。

また、当時は本作品のように、クリア時にデモシーンを挿入するようなゲームは珍しかった。さまざまな仕草で戦士の休息を演じてくれるスーパージョーは、いかなるときもプレイヤーの目を飽きさせないエンターテイナーだったのである。武器を手入れしたり、飯を炊いたり。なかでも印象的なのが、岩に足をかけ煙草をふかす仕草。「大量虐殺のあとの一服は格別」と言わんばかりの渋い姿に、プレイヤーは惚れざるをえなかった。



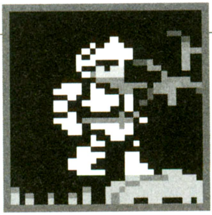
無限とも思える敵の群れを軽くいなすタフガイ

Other Games

『ヒットラーの復活 トップシークレット』(1988年/FC)

パンツ一丁になっても戦うのが本当の勇気

アーサー



【あーさー】

『魔界村』(1986年・カプコン)

Profile Data

魔物にさらわれたお姫様を救出に向かう、王国最強の白銀の騎士。立派なヒゲをたくわえた中年である。鎧の下はパンツしか着用せず、攻撃を受けて鎧が壊れるとパンツ一丁で戦うことになる。

最高水準のドット絵、恐怖感という斬新なテーマ、洗練されたゲームバランス、挑戦意欲を刺激する高難度など、ファミコンを代表する名作アクションとして誉れ高い『魔界村』。主人公の騎士アーサーは、お姫様にけがの手当てを受けている途中、ふがいなくお姫様をさらわれてしまう。そしてお姫様を救出するべく、廃虚になった村を駆け抜け、魔物の居城を目指す物語だ。薄暗くおどろおどろしいステージに中世の鎧の騎士という、至ってオーソドックスな映画的世界観である。

ただし、勇敢なヒーローであるアーサーは、実はとんでもないユーモアの持ち主であった。攻撃を受けると鎧が壊れるのだが、そのあとの姿はパンツのみ。シャツも着ず、トランクスの上にそのまま鎧をまとっているのだ。しかも鎧がなければ、どう見てもヒゲ面で小汚い貧相な中年。王国最強騎士としての威厳も何もあったものではない。パンツ一丁で中世の森を駆け巡り、しまいにはついたあだ名が「ヌーディスト親父」である。笑いと哀れみを誘う勇者にあるまじき姿を、大まじめに披露するアーサーは一気に親しみをわかせてくれた。

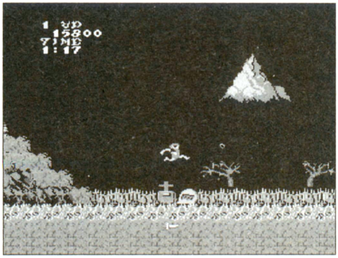
さて本作品、オープニングではお姫様がさらわれ、急いで鎧だけ着て後を追っている。つまり、この究極の薄着はあせりゆえとも考えられる。だが、周りに鎧以外の服は見当たらず、やはり日常から鎧+パンツというファッションを好んでいたのだろう。お姫様はすっかり慣れているようで、パンツ一丁のアーサーに何のちゅうちょもなく抱きつくこともあった。

姫への一途な思いで魔王退治に成功したアーサーだが、実は1周目の魔王は偽者だと判明する。そこで2周目に突入するわけだが、彼は新たに準備を整えるわけでもない。レッドアリーマーという強大な悪魔の存在を知りながら、またもや薄着でチャレンジするのである。いかなる状況でも己の信念を曲げない精神は、

もはや尊敬のひと言だ。また、パンツ姿で攻撃を受けると、アーサーは骨になって死んでしまう。これは、ライフの概念とアーサーのキャラクター性を絶妙にミックスさせた素晴らしいシステムと言えよう。

変態だの何だの言われるアーサーだが、彼は人生の真実を教えてくれた。パンツ一丁になっても戦うのが勇気というものだ、と。

ＰＳ２で発売された『マキシモ』は、『魔界村』のゲーム性を踏襲した続編だが、主人公にはアーサーではなくマキシモというニューフェイスが起用された。ハンサムで、右目に走る傷痕が歴戦の勇士ぶりを感じさせる好青年。アーサーとは比べる余地もない二枚目である。だが、マキシモも結局は、アーサーの信念を色濃く受け継いでいた。鎧の下はパンツ一丁であり、攻撃を受けるとヌーディストの本性を見せつけてくれたのだ。なお、『マキシモ』では予約特典として、アーサーから続く勇気のパンツを同梱。当時銭湯に行ったら、勇気のパンツ一丁でうろうろするファンの姿を拝めたかもしれない。



両足を思いっきり広げるジャンプ姿もコミカル

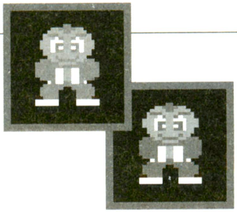
カプコンの大御所キャラクターとして名をはせたアーサーは、『魔界村』シリーズ以外の作品でも顔を見せることに。アーケードとドリームキャストでリリースされたアクションシューティング『ガンスパイク』では、８頭身のゴールドアーマーというアーサーらしからぬ勇姿でファンの度肝を抜いた。だが、アーサーはやはりエンターテイナーであり、エンディングでは鎧を解除し、ちゃっかりと３頭身の「ヌーディスト親父」に変身してくれる。また、ナムコとカプコンの人気キャラクターが集結するシミュレーションＲＰＧ『ナムコ クロス カプコン』においても、宿敵レッドアリーマーとともに満を持して出演。『ドルアーガの塔』のギル＆カイとの協力攻撃「ダブルヒートボディ」で戦場を沸かせるが、そこでも“お約束”を忘れない。灼熱の鎧を身にまとって敵を蹴散らすアーサーとギル。それをカイが魔法でサポートするという美しい連携だが、アーサーの鎧は熱くなりすぎて壊れてしまう。アーサーの行く先、どこでもパンツ一丁というオチがついて回るのだ。

Other Games

『大魔界村』（1989年／MD）、『超魔界村』（1991年／SFC）、『ナムコ クロス カプコン』（2005年／PS2／ナムコ）

華麗に宙を舞う、弁髪が愛らしい熱血拳法少年

ジャッキー&リー



【じゃっきー&りー】

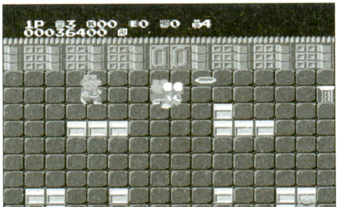
『スーパーチャイニーズ』(1986年・ナムコ)

Profile Data

武者修行から帰ったばかりの熱血拳法少年コンビ。突如現れた妖魔軍団の魔の手からミンミン姫を救出すべく、妖魔撃退の冒険に出る。次回作以降の主人公、ジャック&リュウの父という噂も？

格闘ゲームのパイオニアとも言われる、カルチャーブレーンを代表する名シリーズ『飛龍の拳』。そのルーツにあたるのが、カンフー少年ジャッキー&リーの活躍を描いた『スーパーチャイニーズ』だ。鋭いパンチとキックで大男をなぎ倒し、宙返りで敵を翻弄。ムーンサルトキックといった大技も使いこなす、軽やかな身のこなしがジャッキー&リンの持ち味と言えよう。「赤い拳法着と青い拳法着の双子」というイメージも相まって、二人の勇姿は心に強く印象づけられた。

そしてアクションRPGや対戦格闘アクションなど多くのシリーズ作が次々に発売される中、疾風怒とうの活躍で名をはせていく。……ようにも思えるが、実はジャッキー&リーが登場したのは初代作だけであり、『スーパーチャイニーズ2』以降、主人公はジャッキー&リーではなくジャック&リュウなのである。ジャック&リュウも「赤い拳法着と青い拳法着の双子」であり、長年の主人公となっているため、初代作と同一人物と思っている人も多いのではないだろうか。なぜ主人公の交代劇が行われたのかは不明だが、ジャッキー&リーは若手に熱いカンフー魂を託し、1作で姿を消すこととなった。なお、『スーパーチャイニーズワールド3』で道場にいたジャックの父とリュウの父が、それぞれジャッキーとリーだという見解もある。



アクロバティックなカンフーは、彼らならでは

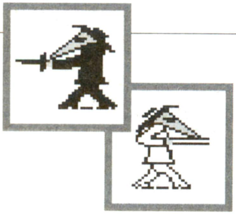
Other Games

なし

冷酷非情な立ち振る舞いが笑いを呼び起こす

ヘッケル&ジャッケル

【へっける&じゃっける】



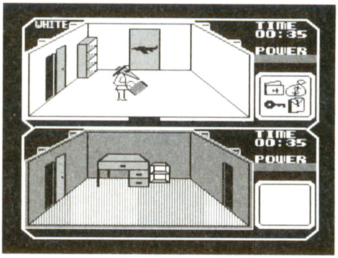
『SPYvsSPY』(1986年・ケムコ)

Profile Data

アメリカの人気カートゥーンアニメキャラクターである、カラスのコンビ。ゲーム界の大元締が開発した新型ディスクシステムの秘密を探るべく、ライバル会社からスパイとして送り込まれる。

爆弾を仕掛けて相手をおびき出す知略性、ナイフで相手を刺しまくる残虐性、どこか切なくて物悲しいBGM……。『SPYvsSPY』はコミカルでありながらも、ジワジワとシュールな笑いが込み上げてくる。相手を“はめる”ことの気持ちよさを、ストレートに教えてくれた作品だ。主人公はワルでニヒルな一流スパイという設定だが、アメリカの人気アニメキャラクターという絶妙なキャスティングにしたからこそ、本作品の素晴らしいゲーム性が栄えたのである。普通にスパイをデザインして動かしても非道ぶりが目立つだけだし、逆にかわいいキャラクターなら今度はシュールさが伝わらない。ヘッケル&ジャッケルだから、この大役を見事にこなせたと言えよう。爆弾が仕掛けられてある部屋に入ると顔が真っ青になったり、逆に仕掛けた側は小憎らしく高笑いをしたり。随時見せる豊かなリアクションは、さすがアメリカ屈指の人気キャラクターといったところだ。

ヘッケル&ジャッケルは古くからアメリカで愛されており、アニメ番組は日本でも放映されている。声優に御大の長門勇と三波伸介が起用されたことからも、その地位の高さがうかがえよう。日本ではそれほどメジャーな作品に成り得なかったのが残念だが、ここにきて『SPYvsSPY』の最新作の噂も聞こえている。ヘッケル&ジャッケルの暗躍ぶりを、再び堪能できる日が待ち遠しい。



大胆かつ繊細、そして狡猾な頭脳のキレが光る

Other Games

『南国指令!! SPYvsSPY』(1987年/FC)、『SPYvsSPY トラッパーズ天国』(1992年/GB/コトブキシステム)

今日も世のため人のため悪党退治に大忙し

ゴエモン

【ごえもん】

『がんばれゴエモン！からくり道中』（1986年・コナミ）

Profile Data

庶民を苦しめる悪大名を改心させようと世直しの旅を行う、水戸黄門にも劣らぬスケールを秘めた義賊。安土桃山時代の大義賊、石川五右衛門の末裔にあたる。青い百日鬘とキセルがトレードマーク。

英雄として奉られる、安土桃山時代に活躍した盗賊の石川五右衛門。盗賊の彼が人気を博したのは、庶民の味方という義賊のイメージが定着したからだ。永遠のヒーローであり、「ルパン三世」でも13代目の末裔が、比類なき居合いの達人として活躍している。そんな石川五右衛門の末裔のひとりが、本作品の主人公ゴエモンである。本作品は同年にアーケードでリリースされた『Mr.五右衛門』が礎となっているが、その主人公とはあくまで別人。偉大なるご先祖様と同じく、庶民に広く愛される天下の義賊として誕生した。ファミコン初の２Ｍビットロムカセットを舞台に、それまでのファミコンではなかった斬新な立ち回りを演じるゴエモンは、一躍コナミの看板キャラクターとなった。以降、実に30タイトル以上ものシリーズ作をことごとくヒットさせている。さらに97年にはテレビアニメ化に至り、視聴率はなんと裏番組の「勇者王ガオガイガー」を上回るものだった。

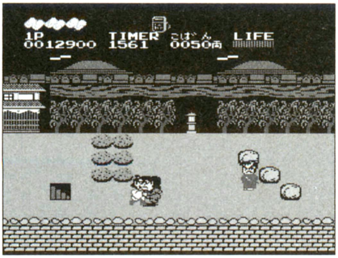
赤い鎖帷子に、歌舞伎役者をイメージした青い百日鬘（髪が伸び放題になった形）と化粧が個性的。チャキチャキの江戸っ子で竹を割ったように爽快な性格だが、けんかっ早いのがたまにキズでもある。当初は少々エッチな面を持ち、時に鼻血を出すシーンも見られたが、シリーズ作を追うごとに硬派へと成長していったようだ。なお、日頃は武蔵の国の長屋に住んでいるが、その長屋は「ゴエモン長屋」という名称で、ゴエモンが大家ということは意外に知られていない。

ゴエモンのトレードマークで、忘れてはならないのがキセルである。先祖代々伝わった黄金のキセルを振り回し、悪党をなぎ倒していく。特に大きなわけでもなく普通のキセルに見えるが、いかなるものを殴っても傷ひとつつかない硬度を誇っていた。黄金製ということもあり、価値にすれば何十万両もあることだろう。さらに当代きってのキセル使いであるゴエモンは、鎖が仕込まれた

特製のキセルをも使いこなしていた。そして続編が登場するたびに悪党も強大になっていき、ピンチを感じたゴエモンは戦闘能力を上げていく。刃を仕込んだヨーヨーや突進攻撃、といった幅広い技を次々にマスター。ときにはたんかをきって威圧するといった高度なテクニックも駆使するまでに至る。中でも圧巻なのは、『がんばれゴエモン３』で身につけた「一触即発の術」である。自慢の青髪が逆立って金髪になるとき、ゴエモンの内に眠る潜在能力が開花……某スーパーサイヤ人をほうふつとさせる超人的パワーを披露してみせた。

義賊であるゴエモンはお金には執着がなく、悪党を倒すためなら惜しみなく小判を投げつける。時には5両もの大金を瞬時に手放す、非常に太っ腹な男である。その資金は誰かから援助してもらうわけでもなく、地道に悪党から奪ったり、続編ではアルバイト活動までも行っているのだから面白い。また、関所を越えるために通行手形が必要になるが、そこでは怪しげな店で闇手形を買って済ませたこともあった。純真な理想家ながらにして、金で解決するというリアリストでもあるのだ。

時代とともに徐々に豪快になっていくゴエモン、設定が一新されたＰＳ２版『冒険時代活劇 ゴエモン』では、ついにデザインや声優までも大きな変更がなされた。しかし、本来なら喜ばしい進化だが、メイン武器がキセルでないせいもあり、違和感がありすぎるという声が高まり、ファンの間でその作品は黒歴史とされている。そのエピソードひとつから、ゴエモンがどれほどの思い入れを受けてきたのか分かるというものだ。また、ＰＳ版『ゴエモン 新世代襲名！』とＧＢＡ版『ゴエモン ニューエイジ出動』では、ゴエモンの名を継ぎし美少年が新主人公に抜擢された。そのようにゴエモンワールドが広がるのは大歓迎だが、往年のフリークが寂しい思いをしているのも事実である。だが嘆くことはなく、現在はコナミもゴエモンの原点回帰を目指している。最新作のＤＳ『がんばれゴエモン 東海道中 大江戸天狗り返しの巻』では、あの昔ながらのゴエモンがプレイヤーとの再会を待っているのだ。



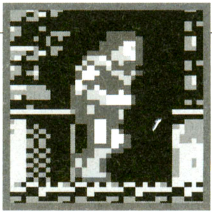
スリにお金を奪われるなど、ドジな一幕もしばしば

Other Games

『がんばれゴエモン2』(1989年／FC)、『がんばれゴエモン外伝』(1990年／FC)、『がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～』(1991年／SFC)ほか

神聖力と闇の力が融合するとき、伝説を築く

シモン=ベルモンド



【しもん=べるもんど】

『悪魔城ドラキュラ』(1986年・コナミ)

Profile Data

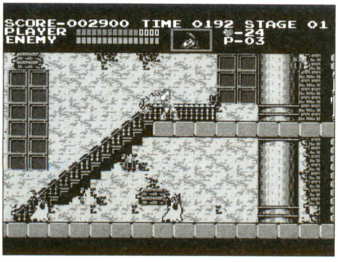
ベルモンド一族の血を受け継ぐ青年。再びこの世に舞い戻った魔王ドラキュラを打倒すべく立ち上がる。一族に伝わる聖なる力を秘めたムチを手に、ひとりドラキュラ城へと乗り込んでいく。

ゴシックホラーを原調にしたリアルなグラフィック、そこにハイセンスなサウンドを注入した独自の世界観。その荘厳な作品で生誕を受けたシモン=ベルモンドは、ベルモンド家最多出演を誇るヴァンパイアハンターである。およそ30タイトルに及ぶ『ドラキュラ』シリーズでは、ベルモンド家の人物が代わる代わる主人公を務めてきた。シモンの出演はタイトル的には『悪魔城ドラキュラ』と『ドラキュラII 呪いの封印』の2本だが、『悪魔城ドラキュラ』自体がディスクシステム、ファミコン(ROM)、アーケード、スーパーファミコン、X68000と多岐のハードにわたる。その上、大部分が完全な移植ではなく、各ハードごとに違った側面を見せることが多い。一般的に『悪魔城ドラキュラX』のリヒター=ベルモンドが最多出演だと思われているが、シモンこそが本当の意味で最多なのだ。鍛え抜かれた肉体でムチを振るい、寡黙に魔物を滅していく宿命の勇者。多くを語らずムチと背中で感情を示す姿に、哀愁を感じずにはいられない。

ベルモンド家と言えば、切っても切れないのが聖なるムチ。一概にムチと言っても、短く固いロッドと長くしなやかなウィップがある。ベルモンド家のムチはウィップであり、絶妙な間合いを支配する名手だ。そして、シリーズを追うごとに攻撃のバリエーションが豊かになり、シモンひとりからもさまざまな変遷が見て取れる。88年のアーケード版では鉄球(モーニングスター)や剣を使いこなし、91年のスーパーファミコン版ではムチを四方八方に振る技術を身につけた。ムチ自体も従来と比べて長くなり、もはや画面内で届かない場所はないほどのスーパー兵器。現在の『ドラキュラ』では、その長いムチが主軸として扱われている。また、シモンはビジュアルの変遷も見るべきところが多い。たとえばアーケード版では変に突っ張った体勢のうえ、歩行時もジャンプ時も上半身はその体勢を崩さないので

少し面白い。ダメージを受けたときのポーズも、どことなくユーモラスである。ほかにも鎧の変化など作品によってビジュアルの違いを見せるが、美麗なグラフィックで描かれた93年のX68000版でイメージを定着させた。隆々とした筋肉、露出度の高い金の鎧、茶色のロングヘアにバンダナ、そしていかついニヒルな顔。これこそがファンが思い描く正統的なシモン像と言えよう。

シモンに代表される歴代のヴァンパイアハンターは、わざわざ魔物が活動する夜に悪魔城へと乗り込んでいく。その理由は、ベルモンド家にはドラキュラ一族の血が流れており、夜になるとベルモンドの神聖力に融合されるからである。つまり、魔物の力が夜中に増すのと同じく、ベルモンド家は夜でこそ本領を発揮する。『ドラキュラII 呪いの封印』では、呪いによって命を削られるシモンが、昼夜を問わず一睡もせずにいられる異常な生命力を示した。それもすべて、呪われた闇の力が成せる業なのだ。この運命の血の事実が



歩くだけでたくましい精悍なルックスにほれぼれ

明かされたのは少し後のことだが、あまりの衝撃にコントローラを手放したプレイヤーも少なくない。

シリーズ作でベルモンド家の主人公が次々に登場するとともに、プレイヤーは大いなる疑問に悩まされた。問題なのはベルモンド家の始祖がだれかということでである。以前はソニア＝ベルモンドの『漆黒たる前奏曲』、もしくはクリストファー＝ベルモンドの『ドラキュラ伝説』なのか、ファンの間で長い間疑問が持たれていた。しかしＰＳ２版『キャッスルヴァニア』が03年に発売され、ここに登場するレオン＝ベルモンドが初代とされた。またこの時に錬金術師リナルドから手渡されたムチが、後にヴァンパイアキラーとなり、ベルモンド家の人間に代々受け継がれた。なお『キャッスルヴァニア』というタイトルだが、これはもともと海外版『悪魔城ドラキュラ』に付けられた名前だった。海外で名前が通っていることから、一時期シリーズを「キャッスルヴァニア」で統一する動きも見えたが、最新作『闇の封印』では「悪魔城ドラキュラ」というタイトルが復活。まだまだヴァンパイアとハンターとの戦いは続きそうである。

Other Games

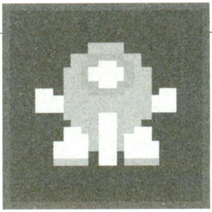
『ドラキュラII 呪いの封印』(1987年／FCD)
『悪魔城ドラキュラ』(1991年／SFC)、『コナミワイワイワールド』(1988年／FC)ほか

生命感あふれるファンシーなスタイル

ツインビー

【ついんびー】

『ツインビー』(1986年・コナミ)



Profile Data

悪の軍団に立ち向かうため、シナモン博士が開発したスーパー戦闘機。ベルやキャンディを取るとパワーアップしていく。初代作では、シナモン博士の弟子がパイロットを務めていた。

シビアなテクニックやハイスコア争いなど、当時、シューティングとは男のためのゲームという認識だった。その中にあって、男社会とは無縁の場所に人気を築き上げた『ツインビー』の功績は偉大だ。画面の細部に至るまでポップに描かれ、襲いかかる敵は大根やイチゴやカニであり、パワーアップアイテムはベルにキャンディ。主人公のツインビーも戦闘機でありながら、真ん丸ボディにマジックハンドのような伸びる手を備え、なんともファンシーな設定に仕上がっている。さらに、2P側ではウインビーという女の子をイメージした桃色の機体が登場。ツインビーとウインビーには合体技があり、お互いの機体をツンツンと当てたり、手をつないで息を合わせることで特殊ショットを発射する。この合体技が、パイロットが操縦する戦闘機ということを忘れ、ツインビー&ウインビー自体が生きているように感じさせるのだ。テレビを前にカップルが仲むつまじく本作をプレイする、ほほましい光景もしばしば見受けられた。

戦闘機シューティングでありながらもキャラクターとして確固たる個性を打ち出したツインビー。続編『もえろツインビー』からは緑色のグインビーが仲間に加わり、一層のにぎわいを見せる。後にツインビー＝ライト、ウインビー＝パステル、グインビー＝ミントといったパイロットキャラクターも発表され、しっかりとした世界観が構築された。そんな魅力あふれるキャラクターはゲームから飛び出し、ラジオドラマ『ツインビーPARADISE』の放送など爆発的人気を獲得。パズルアクションやＲＰＧなども展開し、さらにはビデオアニメにも進出する。シューティングゲームという枠を超え、マルチな功績を残したのである。

Other Games

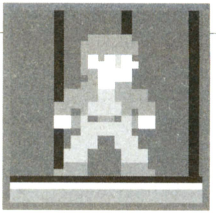
『コナミワイワイワールド』(1988年／FC)
『ツインビー3 ポコポコ大魔王』(1989／FC)
『Pop'nツインビー』(1993年／SFC) ほか

愛と勇気と感動を与えるスーパーボーイ

マイキー

【まいきー】

『グーニーズ』(1986年・コナミ)

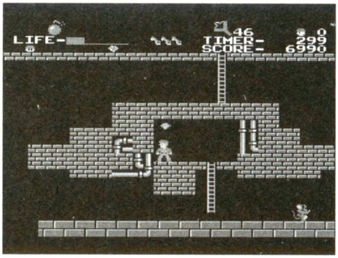


Profile Data

悪ガキ集団「グーニーズ」のメンバーのひとり。パチンコと爆弾を使って、牢に閉じこめられた仲間を助けていく。映画でマイキーを演じたショーン・アスティンの面影は、あまり残っていない。

85年に公開された、スピルバーグ製作のアドベンチャー映画「グーニーズ」。それをゲーム化したものが本作品である。ゲーム版の内容は、ちょっぴり不良がかった少年チーム「グーニーズ」の一員となるマイキーが、捕らわれた仲間を救出して海賊の宝物を発見する、というもの。映画では「グーニーズ」による宝探しの旅であり、メンバー全員が主人公のようなイメージとなっていた。だがゲーム化にあたり、他のメンバーには引き立て役に回ってもらったマイキーが、主役として一段と輝くことになったのだ。映画では気の弱く優しい少年だが、ゲームでは己の2本の足でどこへでも進んでしまうスーパーボーイ。恐ろしいギャングがピストルで狙ってくるのに対し、オモチャのパチンコをピュンピュン撃って撃退してしまうのである。そんな卓越した戦闘能力を買われ、88年の『コナミワイワイワールド』にも出演している。ぜんそく持ちという設定はどこへ行ったのか、愛用の携帯用吸入器がアイテムとして登場するなんてオチもなかった。

当時のファミコン世代は、初めて観た洋画が「グーニーズ」という人も多い。その興奮をゲームに持ち越し、大スペクタクルを頭に描きながら、マイキーになりきってプレイしたものだ。映画のマイキー、そしてゲームのマイキーが、「子供でも勇気があれば財宝だって!」という強靭な精神を教えてくれた。



たったひとりでもグーニーズ魂は決して忘れない

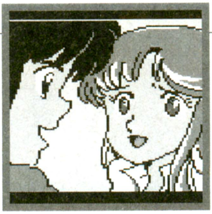
Other Games

『グーニーズ2 フラッテリー最後の挑戦』(1987年/FC)、『コナミワイワイワールド』(1988年/FC)

純真な二人は星を超えて固いきずなで結ばれる

ヒュー&シンシア

【ひゅー&しんしあ】



『水晶の龍』(1986年・スクウェア)

Profile Data

主人公ヒュー・ルーカスは、運動神経に優れるシニアスクールの3年生。そのガールフレンドにあたるのが、同学校に留学しているシンシア。シンシアは、他の星からやってきたお姫様でもあった。

キャラクターデザインは漫画家・アニメーターの佐藤元氏。「劇場版機動戦士ガンダム」「宇宙戦士バルディオス」などを手がけた大作家だ。ヒュー&シンシアが一見して魅力的なのもうなずけるが、そこにち密なコンピュータアニメを採用した点も大きい。キャラクターがまばたきしたり、口元が動いたりと、二人の美形ぶりが臨場感をもって強調されていた。若干14歳という設定を活かし、ただの二枚目ではなく、あどけないかわいさを持っていることにも親近感を覚える。

薄幸のシンシアは、突然現れた伝説のドラゴンにさらわれてしまう。シンシアの行方の手がかりといえば、彼女からもらったペンダントのみ。そしてヒューは平凡な少年でありながら、シンシア救出のために意を決して宇宙を行き来することとなった。いかにもアニメチックで強引なストーリーだが、不思議と共感してしまうのはなぜか？　物語の隅々にまで、ヒュー&シンシアの純真さが満ちているからである。

はかない美少女であるシンシアは当然のごとく人気を呼んだが、ゲーム外のある事件でも一世を風靡。現在でも、その事件は広く語り継がれている。当時、徳間書店のファミコン雑誌に裏技コーナーがあり、その中にウソの裏技が混じっているという趣向を凝らしていた。それが、シンシアと野球拳ができるというものだった。次号でウソだったと知らされたプレイヤーはひどく絶望感に見舞われ、枕を涙で濡らすことになったのだ。野球拳目当てに、急いで本作品を買いに走った人も多かった。ただし、女の子と野球拳ができるというだけなら、それほどまでの社会現象にはならなかっただろう。シンシアという無垢なアイドルだからこそ、世の男を惑わせたと言える。

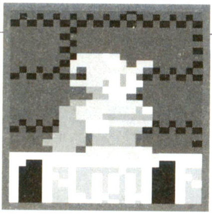
Other Games

なし

炎も氷も思いのままに操るエリート魔法使い

ダーナ

【だーな】



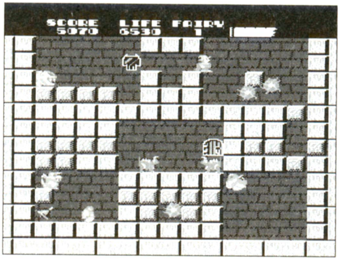
『ソロモンの鍵』(1986年・テクモ)

Profile Data

魔法書「ソロモンの鍵」の伝説を信じ、長年にわたって探し求めた魔導士。悪霊が支配する闇の王国へ世界が姿を変えたのは、何者かが「ソロモンの鍵」を手に取ってしまったからである。

緑をイメージカラーに選び、大きなマントと帽子で身を隠すダーナ。ファイヤーボールを生み出す「火球の術」と、石を生成・消去する「換石の術」を自在に操る、膨大な魔力を持った最強の魔法使いだ。平和を取り戻すため、そして妖精の園ライラックの王の娘リヒタを探すために、彼は悪霊の解き放たれた星座宮へ挑んでいった。一般的にダーナと呼ばれるが、正式名はダーナ・オシーである。本作品では魔法使いの名前としてダーナ・オシーという言葉が使われているが、もともとは神話に登場する妖精の名前。堕天使でもあり、アイルランドの古代の神々トゥーサ・デ・ダナーンの生き残りが小型化したという説もある。そのような神々しい精神を込められて誕生したのが、魔法使いダーナなのだ。

本来は炎の魔法を得意とするダーナだが、続編『ソロモンの鍵2』では一転して、氷を生み出し炎を消すことになる。氷の魔法の使い手としてもエキスパートである、一段と頼もしい姿を見せてくれた。そうして『2』を最後に、惜しまれつつもダーナは冒険を終えることになる。しかし、コミック版オリジナルストーリー「ソロモンの鍵 外伝」では、ダーナのスピリッツを受け継ぐ新星が登場。そこでは、ダーナの活躍で取り戻した光と平和が魔王に再び奪われてしまう。それを受け立ち上がった新主人公、魔法使いの少年ガルドが冒険に旅立つのであった。



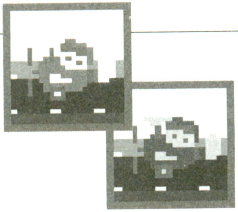
地面の端にマントだけで立つという曲芸も得意

Other Games

『ソロモンズ倶楽部』(1991年/GB)
『ソロモンの鍵2 クールミン島救出作戦』(1992年/FC)

鳥なのに戦闘機で空を駆ける若き冒険野郎

バロン&マックス



【ばろん&まっくす】

『スカイキッド』(1986年・ナムコ)

Profile Data

黒い軍団メカズキンの侵攻から故郷を守る、ワンパクな戦闘機パイロット。バロンは赤い複葉機、マックスは青い複葉機に乗っている。二人とも操縦テクニックは一流だが、紛れもない鳥である。

自由と平和を愛する鳥たちの国バードランド。そこに住む若き飛行機野郎がバロンとマックスである。鳥が戦闘機に乗るというユニークな発想に、プレイヤーは妙に胸を弾ませたものだ。そんなワンパクなバロンとマックスは、いたずらやガールフレンド争奪戦の良きライバルとして青春をおう歌していた。ある日のこと、戦闘好きな軍団メカズキンが攻めてくる。メカズキンは同じ鳥族のくせに、戦車や戦艦、高射砲などを操るハチャメチャぶり。そこで、愛と自由のためという建前のもと、面白いことに目がないバロン&マックスが敢然と立ち上がったのだ。そして、その勇猛な姿から、いつしかスカイキッドと呼ばれるようになった。だが、二人はむしろ平和など求めていなく、騒々しい日常が大好き。好き勝手に暴れ回った結果がメカズキンの撃退につながり、勇者と称賛されただけのことである。

彼らが駆る戦闘機の名称は「ナムコ・フライヤー・スカイキッドSP」。特殊な硬質材料のため、並みの攻撃では傷ひとつつかない。さらに、宙返りで姿勢を反転させ、攻撃を回避するという至れり尽くせりな万能機である。無敵かと思われたバロン&マックスだが、敵弾命中の衝撃で気絶し、墜落してしまうなんとも愉快なオチがついていた。

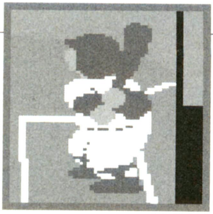
軍事に詳しい人ならおわかりだろうが、バロンとマックスの名前は第一次大戦のドイツ軍の英雄、赤い撃墜王ことマンフレート・フォン・リヒトホーフェン男爵に由来する。リヒトホーフェン男爵は赤い複葉機を愛機とし、「レッドバロン」の通称で名を馳せた。そして彼が授与された「プール・ル・メリット勲章」はブルーマックスとも呼ばれている。そこから、赤い機体のバロン、青い機体のマックスが誕生したのだ。

Other Games

なし

アクションゲームで鍛えた黄金の足を見よ

ぴの



【ぴの】

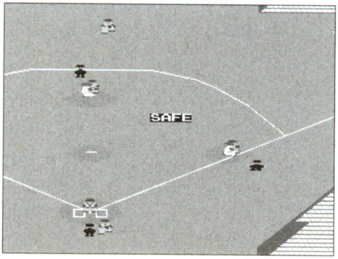
『プロ野球ファミリースタジアム』(1986年・ナムコ)

Profile Data

ナムコゲームキャラクターが集結した「ナムコスターズ」の代打要員。人間離れした快足でダイヤモンドを駆け抜けていった。次回作以降では1番打者・センターで登場し、守備でも活躍を見せる。

『プロ野球ファミリースタジアム』が発売された86年以来、『ファミスタ』シリーズの名物球団として親しまれてきた「ナムコスターズ」。選手はすべてナムコの名キャラクターであり、野球においても出身作品での性格が反映されている。そのひとりがぴの（97年の『ファミスタ64』からはピノ）である。『スカイキッド』に続き、ナムコのアーケード２Ｐ同時プレイ作品第２弾として発売されたアクション・シューティング『トイポップ』に登場した、ピノキオをモチーフとする主人公だ。

一般的に、「ナムコスターズ」のようなオールスター的球団は非常に強い場合が多い。だが「ナムコスターズ」は、剛腕投手が三振の山を築くわけでなく、怪力打者がホームランを量産するわけでもない。どちらかと言えば弱い部類に入るが、ぴの、まっぴ（マッピー）、らりいX（ラリーX）などの走り屋がそろっていたのが特徴だ。その快足は伝説と化し、屋鋪、加藤、高木の「スーパーカートリオ」でさえ比にならない。特にぴのの足は犯罪と称され、投球したら盗塁を刺せないとまで言われていた。バント＋３スチールで１点稼ぐという、ある意味最強のホームラン打者なのである。ぴの率いる快足三人衆のおかげで弱小「ナムコスターズ」はプレイヤーに見捨てられることなく、松永、ブーマー、石嶺などの最強打線を掲げるレールウェイズとも互角に戦っていった。

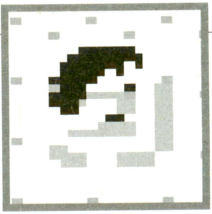


前に転がせばセーフ。イチローだって舌を巻く

Other Games

『プロ野球ファミリースタジアム'88年度版』(1988年／FC)、『ファミスタ'90』(1989年／FC)、『ファミスタ64』(1997年／N64)ほか

美しい戦乙女は勝ち気でちょっぴり気まぐれ



ワルキューレ

【わるきゅーれ】

『ワルキューレの冒険』(1986年・ナムコ)

Profile Data

悪の化身ゾウナを倒すべく、天上界から降臨した戦乙女。ドレスを包む鎧と羽付き兜を愛用し、剣と魔法で広大なフィールドを駆け回る。イラストでは金髪だが、ゲーム中は黒髪であった。

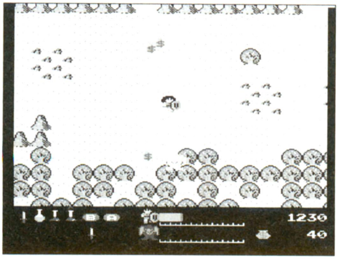
いかに平和な世界であろうと、時として欲望に走る者が災いをもたらす。人々の悲鳴と祈りが天に届くとき、ひとりの乙女がその身を人間に転じて天上界から降臨する。それは天空のドレスを鎧で包み、羽付き兜をかぶる神の子であった。──「週刊少年ジャンプ」が全盛を誇るこの時代、ヒーローが優先されるファミコンにおいて、女性主人公はある種の色物扱いを受けていた。女性＝エロという偏見もあり、ヒロインといえば“助ける対象”という図式である。だが、不安と期待が交錯する中で誕生したワルキューレは、不安など完全に吹き飛ばす。発売当初は少々マニアックな作品だったにもかかわらず、並のヒーローキャラクターでは及ばない圧倒的人気を確立。見事に、美少女キャラクターの先駆け的な存在となった。

美しい女性が勇ましく戦う姿は純粋にカタルシスを感じるが、もともと、愛されるべき下地も持っている。ヴァルキリーやヴァルキューレとも呼ばれ、戦女神、戦乙女として名高い神話上の著名人。鎧と羽兜で身をかためる美女というビジュアルイメージも有名だ。本作品におけるワルキューレも、人気が出たのは然るべき結果だろう。ただし、勘違いされやすいが、北欧神話やワーグナー楽曲「ワルキューレの騎行」に出てくる、あのワルキューレとは関係がない。それが後づけ設定なのかはわからないが、あくまで独立した、ゲームオリジナルのヒロインである。ＰＳ『ナムコアンソロジー２』で収録されたリメイク版ではワルキューレがハチマキ姿に変更され、往年のファンを戸惑わせるという事件が起こった。これは、ゲームのワルキューレと北欧神話の関係性を断つため、羽付き兜にＮＧが出たというエピソードがある。

ワルキューレの成長という概念を重視した本作品では、ゲームスタート時にワルキューレのキャラクターメイクを行う。その時の星座や血液型が能力に影響を与える、非常に斬

新なシステムだった。星座によって初期の体力や魔力に差が出たり、血液型で成長度合いの傾向が決まったのだ。主人公を育てていく楽しみがアクションＲＰＧの醍醐味だが、本作品では、個性を持った自分だけのワルキューレをはぐくむことができる。間違いなく、プレイヤーの数だけワルキューレも存在するのである。さらに、同じ血液型でも最大で３倍もの成長格差が生まれるといった気まぐれぶりがプレイヤーの育成心をくすぐった。回復魔法の効果に毎回当たりハズレがあるという小悪魔ぶりも、いい刺激と言えよう。そうしてプレイヤーが育成に熱中するある日、ポーズ中に２Ｐコントローラのボタン同時押しでワルキューレが自決する、という裏技が発覚し、大きな波紋を呼んだ。「モンスターの手にかかるぐらいなら、天界の使者として潔く自決するわ！」。そんなワルキューレの気高さを後押しする、制作者の親心的配慮である。

ビジュアルや内面的な部分だけでなく、戦乙女たるワルキューレは繊細かつ大胆な戦いぶりでもプレイヤーを魅了する。大型の剣をなぎ払うストレートなたくましさに加え、さまざまな魔法を駆使。火の玉で面倒な敵を遠くに押し出したり、海の向こうの敵にとどめを刺したりと、パワーだけでなくテクニックを重視した戦法を好んでいた。そして、斧で木や岩もろとも敵を叩っ切る豪快さも、また魅力のひとつである。本来なら鍵が必要な宝箱を、時には罠を食らいながら強引に斧で叩き割る、そんな大胆さもいとわない。



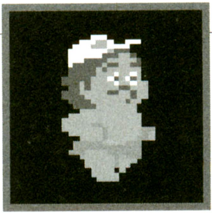
美しい戦場の華に指一本触れさせたくはない

その後ワルキューレは、傑作として大ブレイクした続編『ワルキューレの伝説』で、ナムコの看板アイドルとしての地位を決定的にする。ワルキューレは初代のイメージそのままに登場し、より細かく描写されたおかげで一段と輝きを増した。また、続編中最も注目したいのは、シリーズ初のデジタルコミック『ワルキューレの伝説外伝 ローザの冒険』である。人間が突然ぬいぐるみ化する奇妙な事件を調査、という設定がすでにユニーク。さらに、そこでのワルキューレは「逃げ足の早さは天界一」、「歩く衝撃波」といったコミカルなキャラクターを楽しそうに演じるのだ。

Other Games

『ワルキューレの伝説』(1989年／AC)、『ワルキューレの伝説外伝 ローザの冒険』(1996年／WINDOWS)、『ナムコスーパーウォーズ』(2002年／WS／バンダイ)ほか

ファミコン少年が崇拝するゲーム界のカリスマ



高橋名人

【たかはし・めいじん】

『高橋名人の冒険島』(1986年・ハドソン)

Profile Data

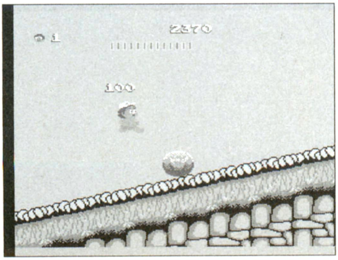
さらわれた恋人を取り戻すべく、楽園「冒険島」を駆け巡る。モデルは16連射でおなじみの高橋名人（現ハドソン事業推進本部　高橋利幸氏）。トレードマークのキャップはゲームでも健在。

ファミコン黎明期にゲーム名人として、一躍有名になった高橋名人。積極的にメディア活動を展開し、ゲーム界のカリスマとしてファミコン全盛の立役者ともなった偉人である。彼がゲームの主人公に抜てきされたのも当然の結果だろう。斧を片手に敵を倒し、スケボーに乗って南の島を駆け巡るという、現実の高橋名人とは何の関係性もない内容だがそれもそのはず。セガのアーケードゲーム『ワンダーボーイ』の主人公を、高橋名人に変更した移植作品なのだ。上半身裸に腰巻きというルックスは、『ワンダーボーイ』からそのまま受け継がれたもの。体格のいい高橋名人が一段とワイルドなイメージになったわけだが、まるで違和感を感じないのが不思議議である。

高橋名人を人気者に押し上げたのは、コントローラのボタンを秒間16連射する超絶テクニック。通常は親指でボタンを押すが、彼はコントローラを机の上に置き、肘の振動を伝えるように連射した。アーケードゲームではもともとあったテクニックだが、それをファミコンに取り入れたうえに、常人は到底不可能な記録を打ち出したのである。そして、超人的な技に魅せられたファミコン少年の間で、一躍連射ブームに火がついた。連射速度測定玩具「シュウォッチ」が発売されたり、ファミコンゲーム『迷宮組曲』に連射速度測定機能が搭載されるなど、ゲームユーザーが激増するほどの大フィーバーとなったのだ。「ボタンに特殊なバネを仕込んでいる」、「非合法な薬で痙攣させている」といった都市伝説まで流れ出す始末だったが、そこまで言われればむしろ高橋名人も本望だろう。そうして今度は名人ブームに火がつき、毛利名人（現ファミ通編集部）が第一のライバルとして有力視される。二人の対決は社会現象にまでなり、86年には映画「GAME KING 高橋名人VS毛利名人 激突！大決戦」の公開に至った。そこでは指の連射でスイカを割ったり、人指し指１本でバイクを止めたりと、も

はや人類を超越してしまった名人。16連射など目ではない、破天荒なテクニックは永遠に忘れられない。そんな超人も現在は体力の衰えから、秒間13連射が限度とも言われている。だが46歳にしてそのスピードは、やはり超人としか言いようがない。

精力的な高橋名人は、テレビアニメ「Bugってハニー」で高橋原人のモデルになったり、コロコロコミックで漫画「高橋名人物語」が連載されたりと、映画以外にも幅広い実績を残す。また、歌が上手いことで知られ、アニメ主題歌やゲームのキャンペーンソングで歌手デビューも果たしている。高校時代からギターをたしなんでおり、マンドリンまで弾きこなす本格派ミュージシャンなのだ。16連射を実現した黄金の指さばきは、若き日の音楽活動にルーツがあるのかもしれない。高橋名人の人気はいまだ衰えず、新作こそ出ないものの、『高橋名人の冒険島』は近年においても活発に移植されている。ＰＳ２とＧＣの『ハドソンセレクション 高橋名人の冒険島』では、３Ｄでリメイクするという力の入りよう。さらに仮想「シュウォッチ」や、懐かしいＣＭムービーなどのオマケまで収録された、ファン感涙のサービスだ。また、名作中の名作しか復刻されないファミコンミニでも、堂々とラインナップに挙がっている。来年には、シリーズ４作品を網羅した『冒険島コレクション』の発売が控えているので楽しみにしておこう。



元気な高橋名人にぴったりの役どころである

85年に名人の称号を授かってから、今年でめでたく20周年を迎える高橋名人。長い活躍を記念して、ついにＮＨＫの音楽番組「POPJAM」に出演する快挙を成し遂げた。マイクパフォーマーのMC SHARLEE、ダンスチームPERFECT COMBUSTIONと夢の共演を果たしたのだから驚くばかりである。しかもボーカルではなく、伝説の連射でビートを刻み、なんと『スターソルジャー』のテーマを披露した。

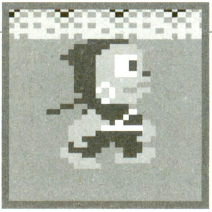
ファミコンは94年を最後にゲームソフトの発売が打ち切りになり、黄金の歴史に終止符を打つこととなった。最後に発売された作品は『高橋名人の冒険島Ⅳ』。歴史の最後を飾るのは、やはり高橋名人をおいてほかにいなかったのである。

Other Games

『Bugってハニー』(1987年／FC)
『高橋名人の冒険島Ⅱ』(1991年／FC)
『高橋名人の新冒険島』(1992年／PCE)ほか

山を飛び谷を越え、投げる手裏剣ストライク

ハットリくん



【はっとり・くん】

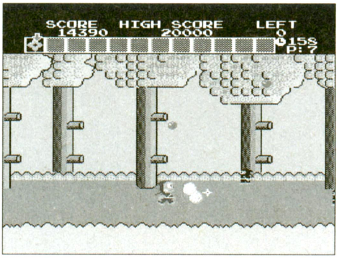
『忍者ハットリくん 忍者は修行でござるの巻』(1986年・ハドソン)

Profile Data

本名は服部貫蔵。一人前の忍者になるために上京、三葉家に厄介になる。甲賀忍者のケムマキをライバルに持ち、何かあるたびにつねに邪魔をされる。忍法の腕は超一流だが、重度のカエル嫌い。

大躍進を遂げるハドソンの新作ゲームという話題に加え、子供たちに人気の「忍者ハットリくん」を起用することで、本作品は100万本以上の大ヒットを記録。原作では町暮らしをメインに描いており、攻撃的なハットリくんを拝む機会は少なかった。そのためゲーム化は彼にとって、忍者としての力を知らしめる絶好のステージとなったのだ。忍法の極意を記す巻物を見つけ、さまざまな忍法を使えるように修行に励むハットリくん。それを知ったケムマキは邪魔をしようと、メカ忍軍団や甲賀忍者を引き連れてきた。そこでハットリくんは弟のシンゾウや獅子丸と協力し、ケムマキ一味と対決することになる。軽やかな身のこなしを披露するハットリくんだが、さらに手裏剣のスピードと射程距離を上げる「ハイパー手裏剣」、四方八方に手裏剣を投げつける「八方手裏剣」といったゲームオリジナルの忍法も次々に登場。ハットリくんの戦闘能力の高さをあらためて思い知らされた。

また、ボーナスタイムでは非常にユニークなシーンが見られた。これは、父親のジンゾウが投げる鉄アレイをかわしつつ、大量のチクワをひたすら集めていくもの。息子に対し、食べ物にまぎれて凶器を投げつける父親という、忍者一家ならではのシビアな絵図が印象深い。しかもハットリくんが喜んでチクワを拾うとは、獅子丸の存在価値を危うくしかねないシュールな行為である。



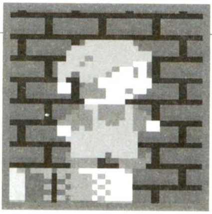
めったに披露しないスーパー手裏剣術がうなる！

Other Games

なし

キュートな帽子のボンボンが老若男女を魅了

ミロン



【みろん】

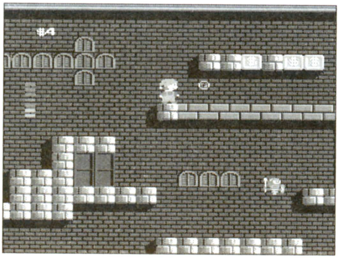
『迷宮組曲』(1986年・ハドソン)

Profile Data

捕らわれた王女を救い出し、魔人の手から平和を取り戻す少年主人公。魔法のシャボンを片手に、バブルを飛ばして敵を攻撃する。昨年にはiモードの新作アクションパズルで復帰を遂げた。

難易度の高いゲーム性の中にあって、デフォルメの効いたミロンのかわいらしさが際立つ『迷宮組曲』。鮮やかなブルーのサロペットにボンボン付きのニットキャップ、そんな妖精のようなかわいらしさに、ミロンが力尽きるとプレイヤーは罪悪感を感じたものである。そこまで感情移入できるキャラクターは、当時では珍しかったと言えよう。ルックスもさることながら、魔法のシャボンでバブルを撃つという攻撃方法もミロンの魅力を倍増させた。シャボンを吹くミロンの姿は多くの人を癒やし、昨年には多くのファンの声に応え、iモードのアクションパズル『ミロンのほしぞらしゃぼん』で待望の復活。そこでは上から落ちるシャボンに、下からシャボンをくっつけて消すという活躍を演じている。また、見かけによらず熱血漢な一面も見逃せない。運命のヒーローでも何でもない一般の村人ながら、恐ろしい魔人退治の大役を自ら買ってでているのだ。時にはハンマーで壁を叩き割って部屋に入る、非常に豪快な行動も見せている。

続編『ドレミファンタジー』でもミロンの新たな奮闘記が描かれたが、前作とあまりにかけ離れた内容とタイトルが災いする。『迷宮組曲』の続編としては認知度が低く、残念ながらマイナータイトルのまま埋もれてしまったのである。新生ミロンの勇姿を見たいファンは、ぜひプレイする機会を設けてほしい。

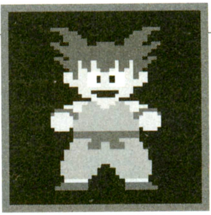


自由自在にバブルを操る姿は幻想的でもある

Other Games

『ミロンの迷宮組曲』(1993年/GB)、『ドレミファンタジー』(1996年/SFC) ほか

ちょっぴりおバカだけど格闘センスは超一流



孫悟空

【そん・ごくう】

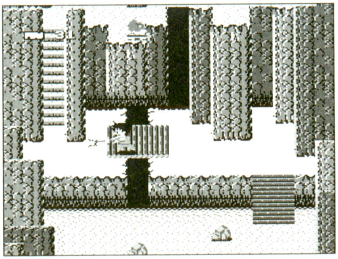
『ドラゴンボール 神龍の謎』(1986年・バンダイ)

Profile Data

育ての親である孫悟飯の形見、四星球を持つことから冒険を始める少年格闘家。戦闘能力は高いが、人里離れて暮らすため一般常識に欠ける。満月を見るとサイヤ人の血が目覚め、大猿に変身する。

単行本全42巻が発売され、日本でのコミックス単行本総発行部数は1億2600万部超。単行本、完全版、関連書籍を含めた日本国内発行部数1億6000万部、全世界で3億部を数える「ドラゴンボール」は漫画史上随一のモンスター作品だ。「週刊少年ジャンプ」黄金期の中でも屈指のヒーローであった孫悟空を、自分の手で操作できるのはまさに夢心地であった。原作では目まぐるしい早さで人間離れした(実際人間ではないが)強化ぶりを見せるが、本作品はほのぼのとした格闘ギャグ漫画である物語序盤が舞台になっている。悟空が世間知らずの幼い子供であり、ヤムチャが凶悪な盗賊であり、亀仙人がブルマの下着を見て鼻血を出す、あの頃のお話である。

まだ才能が開花していない悟空のメイン攻撃はオーソドックスなパンチ。もちろんそれだけでなく、アイテムを入手することで十八番の如意棒を使ったり、かめはめ波を撃つこともできる。滑らかに振り回される如意棒、タメのきいたパワフルなかめはめ波は原作同様の迫力を再現してくれた。ただそれだけで、ファンを歓喜させたのである。ゲーム性自体はいまひとつ評判がよくなかったが、悟空が暴れ回る姿を堪能できるだけで本作品の価値があった。天地を揺るがす熾烈な超サイヤ人バトルも惹かれるが、未熟な拳法家として立ち回るオーソドックスな姿は、古きよき時代の安心感がある。



「伸びろ如意棒〜!」の名セリフが頭にこだまする

Other Games

『ドラゴンボール 大魔王復活』(1988年/FC)、『ドラゴンボール3 悟空伝』(1989年/FC)、『ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人』(1990年/FC)ほか

最強の暗殺拳から逃げ切れる者などいない

ケンシロウ

【けんしろう】

『北斗の拳』(1986年・東映動画)

Profile Data

兄である世紀末覇者ラオウと、宿命の戦いを続ける北斗神拳伝承者。"胸に7つの傷を持つ男"として各地の悪党を震え上がらせる。怒りが心頭に達すると筋肉が活性化し、服が破ける特技を持つ。

「週刊少年ジャンプ」やテレビアニメで絶大な人気を博した「北斗の拳」。当時の小中学生ならば、誰もがあこがれる究極のヒーロー漫画である。「あ〜たたた!」「ほわっちゃ〜!」といったケンシロウの雄叫び、「あべし!」「ひでぶ!」といった悪役の断末魔など、独特の言い回しは現在でも伝説として語り継がれている。テレビアニメでケンシロウ役を演じた神谷明氏のシャウトが、物心ついたときには耳から離れなかったというファンも続出したものだ。そんな「北斗の拳」世代は、お小遣いのすべてを投げうって、発売されるやいなやゲームの中のケンシロウに会いにいった。

ザコ敵をブッ飛ばし、現れる秘孔を突けば得られる「あべし」の文字。7つ集めると上着が破れて最強ケンシロウが誕生する。中ボスは原作と同様の攻撃が有効で、細かいところまで原作のムードとリアリティに追従している。忠実に再現された秘孔を突く爽快感と必殺技のカタルシスは、予想以上にプレイヤーの魂をケンシロウに昇華させてくれた。また、いかにもケンシロウらしいと思わせるのは、次のステージに進んでもライフポイントが回復していないこと。どんなに大きな傷を負っても顔色ひとつ変えず強敵に挑む、原作の姿そのままなのである。「男は休む間もなく戦い続ける」と、ケンシロウの大きな背中が語っていた。

東映動画版『北斗の拳』シリーズはロングランとなり、93年発売の第7作目までが存在する。ゲームとしての完成度は高く評価されるものではなかったが、それでも根強い人気を得たのは、単に「北斗の拳」のゲームだからというわけではない。ケンシロウをはじめ原作の世界を存分に満喫できるからこそ、長く支持を受け続けたのだ。

Other Games

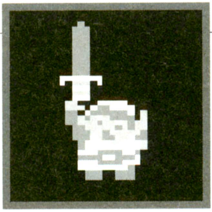
『北斗の拳2 世紀末救世主伝説』(1987年/FC)、『北斗の拳5』(1992年/SFC)、『ファミコンジャンプ英雄列伝』(1989年/FC/バンダイ)ほか

ピーターパンをイメージさせる純真な少年

リンク

【りんく】

『ゼルダの伝説』(1986年・任天堂)



Profile Data

秩序が乱れたハイラル王国に現れる、緑色の服を着た金髪の少年。神器「トライフォース」の力を借り、ゼルダ姫の救出をかけて魔王ガノンに立ち向かう。初登場時は12〜13歳と推定される。

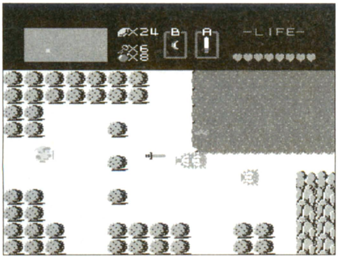
『マリオ』と双璧をなす任天堂の看板タイトル『ゼルダの伝説』は、ディスクシステム用ソフトの第1弾として発売された。任天堂を支える世界的プロデューサーの宮本茂氏が、ディスクシステムのスペックを世に知らしめるためにリリースした入魂の1作である。ち密な謎解きや計算され尽くしたアクション、奥の深い幻想的なシナリオ、どれを取っても当時のゲームの水準をはるかに超え、宮本氏の思惑どおりにファミコン市場を席巻する。そして、任天堂の主力ハードに必ず新作が用意されるほどにまで成長した。

主要人物として新作ごとに登場するのは勇者リンク、お姫様ゼルダ、大魔王ガノン。リンクはシリーズ一貫して、緑色の服、緑色の帽子、金色の髪、左手に剣、右手に盾というファッションを通している。顔つきも体格もほぼ同じため間違えやすいが、基本的にリンクとゼルダは作品ごとに別人だ。世界が危なくなると、リンクという名の救世主とゼルダという名のお姫様が現れるのである。ただしすべてが別人というわけではなく、現状では『ゼルダの伝説』と『リンクの冒険』のリンク、『神々のトライフォース』と『夢をみる島』のリンク、『時のオカリナ』と『ムジュラの仮面』のリンクが同一人物だと確認されている。なお、ガノンは全作品にわたって同一人物であり、新作ごとに復活を遂げる設定になっている。

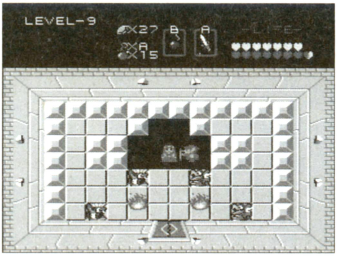
リンクのすごいところは、「『ゼルダの伝説』の主人公」としてではなく、ちゃんと「リンク」として名を広めていること。本作品ではプレイヤーが任意に名前を作成でき、ゲーム中では決まった名前を持っていない。世界設定を語るうえで名づけられたものが、そのまま強く浸透しているのだ。一般のゲームでは、主人公に設定的な名前が用意されている場合、名前作成時にそれを消して新たに書き込むことになる。そのような場合は、元の名前が認知されるのもわかる。だが本作品では、リン

クという言葉は最初から使われていない。続編『リンクの冒険』でタイトルにそのまま使われているが、これはリンクというキャラクターが完全に独り立ちしている証と言えよう。なお、リンクという名前は、“つなげる者”の意味合いを込めた言葉。シリーズですっかりなじみとなった神器「トライフォース」は、『ゼルダの伝説』で知恵と力の2種類が存在する。そのふたつを“つなげる者”であり、人々と平和を“つなげる者”、リンクとゼルダを“つなげる者”という意味もあるだろう。もちろん、プレイヤーとゲームを“つなげる者”でもある。名前と言えば面白いのが、これだけの大作であり、有名人にもかかわらず、よく名前をゼルダと間違われることだ。当時のゲームタイトルには敵やヒロインの名前を用いることが多く、『ゼルダの伝説』もそのひとつ。それが尾を引いているのか、ゲーム歴が長くとも、シリーズをプレイしたことがない人は誤解しやすい。現在でも、「あのキャラクターってゼルダじゃないの？」という発言を聞かされることがときどきある。

また、リンクの大きな特徴のひとつとして挙げられるのが、左利きという点。当時の社会では左利きはマイナスとされ、子供の頃に右利きに矯正されることも多かった。そのため、リンクはプレイヤーの目に非常に新鮮に映ったのである。リンクが左利きになったいきさつには、さまざまな説がある。宮本茂氏が左利きであること、左右の装備を誤って描いた当初のデザインを継承したこと、リンクという言葉がドイツ語で「左」の意味を持つこと、救世主という特別な人物の象徴として用いられたこと、などである。どれが正しいのかはわからないが、あるいはそれらすべてを引っくるめたうえで左利きになったのかもしれない。



ハードな物語ゆえにリンクへの愛情はひとしお



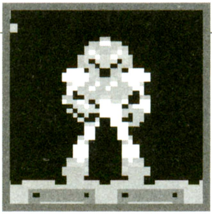
ゼルダとの感動の出会いがゲームの世界を広げた

Other Games

『リンクの冒険』(1987年／FCD)
『ゼルダの冒険　時のオカリナ』(1998年／N64)ほか

素顔を見せず銀河を股にかける戦士

サムス・アラン



【さむす・あらん】

『メトロイド』(1986年・任天堂)

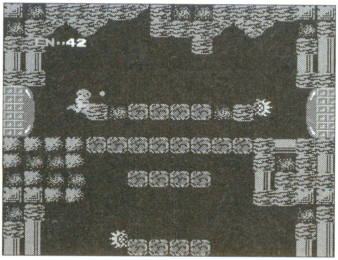
Profile Data

未知の宇宙生命体「メトロイド」を奪回すべく、宇宙海賊との戦いを繰り広げる。古代のテクノロジーによって生まれた強力なパワードスーツを着用。エンディングで女性であることが判明する。

謎解きやアクションの難しさ、そしてゲームとしての傑作度から「横スクロールのゼルダ」とも呼ばれた『メトロイド』。“シリアス”をコンセプトに、任天堂らしからぬダークでハードな世界観を構築している。本作品で主人公の宇宙戦士サムス・アランは、惑星ゼーベスに単身乗り込み、宇宙生命体メトロイドの奪回に成功する。クリア時のアイテム取得数や所要時間が、エンディングでのサムスの姿に影響するシステムが画期的であった。それだけでなく、そこにはゲーム史に残るサプライズが用意されていたのだ。サムスの正体が金髪碧眼の地球人女性だと明かされたとき、プレイヤーの全身を戦慄が襲うことになる。もちろん、パッケージのグラフィックを見ただけでは到底女性と思えない。無骨なスーツに身を包み、卓越した運動センスで暴れ回るSFヒーローが美女であるなど、誰が想像できただろうか。開発を手がけた坂本賀勇氏によると、スタッフの誰かがポロッと出したアイディアを軽い気持ちで採用したとか。ストーリー設定などを深く追求しない、当時の大らかな時代性がうかがえるエピソードだ。サムスは幼い頃、宇宙海賊の攻撃によって両親と死別する。ひとり生き残ったサムスは謎の種族、鳥人族に救出された。鳥人族はサムスに鳥人族のＤＮＡを移植し、戦闘技術を教え、銀河を守る使命を与えたのである。そうしてサムスは、女性でありながらもバウンティハンターという側面を持つ、宇宙きっての屈強な戦士として生まれ変わったわけだ。

サムスは戦闘時にバイオ素材のパワードスーツを着用する。サムスの頼もしい相棒であり、彼女の活躍を支えてきたのがパワードスーツの存在である。スーツ着用時のサムスは身長190cm、体重90kg。鳥人族がサムス専用として作ったもので、着用時にはサムスと生体的に融合する。そのため、いかなるときも体にジャストフィットし、行動を妨げることはない。ボール状に丸まって狭い道

を移動できるのも、そのような原理からきているのだ。また、溶岩や水中で自在に動けるよう、周囲の環境に影響されない適応力も持つ。未知のテクノロジーで作られたパワードスーツは複製不可能、もちろん他の者が着用することもできない。長年続く『メトロイド』シリーズは一貫してサムスが主人公を務めるが、他の者に任せるわけにはいかないのである。参考までに、『メトロイドII RETURN OF SAMUS』で公開されたパワードスーツの詳細を紹介しよう。ヘルメット部では目元に赤外線スコープ、口元に酸素供給装置を設置。右腕部にはビームとミサイルを撃ち分けるウェポンが直接備わり、ミサイル発射時は銃口が開く仕組みだ。ビームには多彩なバリエーションがあり、このウェポンハンドが最大の特徴となっている。また、ブーツは跳躍力を急上昇させる特殊な仕様。なお、『メトロイド フュージョン』で謎の寄生生物「X」に襲われた際、その姿は大きく変貌することとなった。



女性と知ってプレイすると、また違った興奮が！

シリーズ作は数あれど、ファンなら絶対にプレイしておきたいのが、04年に発売された『メトロイド ゼロミッション』。初代『メトロイド』のリメイクという位置づけだが、新たに追加された物語の詳細と後日談は見逃せない。シリーズの重要なキーワードとなっている、サムスと鳥人族のかかわりまでもが明かされるのだ。そして、ラストボス撃破後から続く新シナリオこそが最大の注目ポイント。そこでは生身となったサムスが金髪をなびかせ、ハンドガンを片手に大脱出劇を演じるのである。それまでクリア後のお楽しみであり、シークレット的な扱いだった「サムス＝ブロンド美人」が、完全に公然となった歴史的瞬間と言えよう。強靭かつしなやかな肢体を披露する、サムスのボディスーツスタイルを堪能してほしい。

現在『メトロイド』は、アクション映画で有名なジョン・ウー監督が映画化の権利を取得している。制作の目処はまだ立っていないが、誰がサムスを演じるかを考えるだけで胸は膨らむばかり。アンジェリーナ・ジョリー、ルーシー・リュー、ミラ・ジョヴォビッチなどがハマリ役といったところだろうか。

Other Games

『スーパーメトロイド』（1994年／SFC）
『メトロイドプライム』（2003年／GC）ほか

忍法にも優れる当代屈指の凄腕剣士

鷹丸

【たかまる】

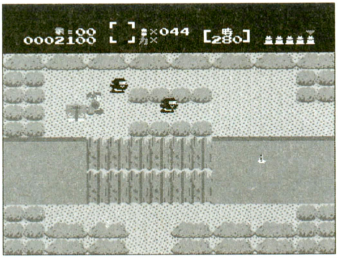
『謎の村雨城』(1986年・任天堂)

Profile Data

村雨城に潜む謎の生命体「ムラサメ」の正体を暴くべく、幕府の密命を受けた剣法指南役の青年剣士。小柄や忍法によって、遠い間合いでの戦いも難なくこなす。

ディスクシステム用タイトル第2弾として発売された、江戸時代が舞台の『謎の村雨城』。ファミコン初の時代劇ゲームはサンソフトの『いっき』だが、あちらは農民を主人公にしたコミカルでアットホームな作品。対する『謎の村雨城』は本格時代劇として、威厳に満ちた世界観を構築している。その重厚な雰囲気を支える主人公の鷹丸は凄腕剣士で、並みの敵など居合い抜きで一刀両断してしまう。まさしく閃光の抜刀術は、目にも止まらぬ離れ業だ。居合いの弱点は遠方の敵に対処できないことだが、鷹丸にそんな死角などない。遠くの敵は、懐の小柄を鋭く投げつけて倒すことができる。と、器用な立ち回りを楽しませてくれる鷹丸だが、真の極意は剣法にこだわらないことにある。水上を自在に歩く水蜘蛛の術や火の玉を投げつける火炎の術、姿を完全に消してしまう透明の術といった、多彩な忍法までも使いこなすのだ。むしろ剣を振るうより、飛び道具や忍法を駆使するほうが多い。たったひとりで幕府の密命を受けるだけあり、忍者としての奥義も深く心得ていた。

同じくディスクシステム専用タイトルとして同時期に生まれた『ゼルダの伝説』や後発の『メトロイド』は、現在も続編がリリースされ続けている。だが、同じ立場にあったはずの本作品は惜しまれつつも1作で終わり、凄腕剣士鷹丸の活躍も幕を閉じることになった。



隠密でありながら堂々と戦う大物の風格

Other Games

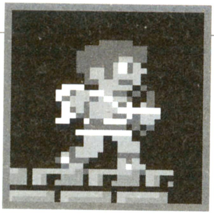
なし

脆弱だからこそ、逆に愛情を注がれる

ピット

【ぴっと】

『光神話パルテナの鏡』(1986年・任天堂)

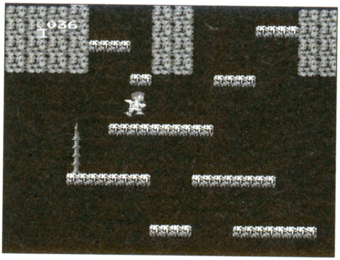


Profile Data

闇の女王にとらわれた、光の女神パルテナを救出に向かう少年天使。「エンジェランドの三種の神器」を取り戻すために戦う。天使ゆえに羽を持つが、飛ぶことはできない。

ギリシャ神話をモチーフにした独自の世界観は当時珍しく、それだけで興味を引いた。外見や設定こそ違うが、ギリシャ神話でなじみのある名前のキャラクターも多い。そんな神々しい本作品で、勇ましい主人公を演じるのは少年天使ピット。女神パルテナ救出の大役を仰せつかるこのピット、本来なら頼もしいはずなのだが、驚くほど貧弱である。背中には立派な翼が生えているものの、なぜか飛ぶことができない。穴に落ちると即死するという、プレイヤーを惑わせる衝撃的な趣向だった。また、矢を撃って攻撃するが、飛距離が短いなど武器も貧弱。そのため、体力や武装に乏しい序盤が異常に難しく、面が進むほど簡単になるという独特なゲーム性を生み出している。だが、そこでピットを責めてはいけない。本作品はピットを温かく見守り、少しずつ進化を実感していく成長記でもあるのだ。クリア後、スコアによってピットのビジュアルが大天使やモンスターに変わるのも、立派な天使に育てるためのプレイヤーへの試練だった。

賛否両論を呼んだのが、ゲームオーバー時の「ヤラレチャッタ」。普通ならかわいいで済むのだが、逆に神経を逆撫でされるプレイヤーが続出した。だがそれはマイナスの効果ではなく、さらなる挑戦意欲をかき立ててくれる。プレイヤーをいら立たせることで愛情を勝ち取る、なんとも不思議なキャラクターだ。



ピョコピョコ不器用に飛び跳ねる姿がいとおしい

Other Games

なし

FAMI-COLUMN

愛すべきサブキャラたち②

【86年登場編】

No.1 サンドラ

『ワルキューレの冒険』

そばにいるだけで温かくなれる

サンドラの店でワルキューレに協力する、山型の頭に緑色の体をした謎の種族。抱きしめたくなる愛らしいルックスが人気を呼び、シリーズが進むごとに出番が増えていった。ツルツルしていそうな肌だが、実は毛で覆われモコモコしている。なお、続編でワルキューレと旅をしたサンドラは、クリオというファーストネーム。

No.2 レッドアリーマー

『魔界村』

ゲーム史に残る新世代の強さ

魔王アスタロトより強いと言われたアーサーの宿敵。意思を持ったように攻撃をかわすレッドアリーマーは、当時のファミコンのアクションゲームからすれば非常に新鮮であった。基本的な動きは決まっているものの、アーサーの行動によって動きを変えたり、ときにはランダムパターンも加わる。その絶妙さがプレイヤーを熱くさせた。

No.3 エビス丸

『がんばれゴエモン』シリーズ

大阪弁で笑わせる正義の忍者

ゴエモンとともに生活を送る、大阪生まれのねずみ小僧。マイペースだが、ゴエモンと同じく正義の味方である。『がんばれゴエモン2』で初登場以来、シリーズに欠かせない重要キャラクターに出世した。ほっかむりのため素顔を見たものはなく、現在ではなかったことにされているが、当初は女性という設定であった。

No.4 ナイル

『水晶の龍』

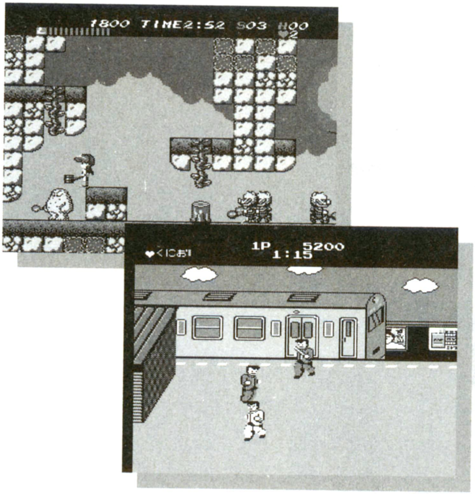
活躍の場を逃した不遇の人物

ヒュー＆シンシアと同じ学校に通う秀才。本作品はシンシアとナイルを助ける物語なので、本来ならナイルは重要人物である。だが、ゲーム中ではグラフィックもろくに存在せず、台詞も「助けて」のメッセージが2回ほど送られてくるだけだった。実際は存在が物語にほとんど影響しない、極めて不遇な立場だ。

第3章

'87年登場キャラクター編

1987 Appearance Characters



T O P I C S

'87年 この年の出来事

4月1日

国鉄がJRグループとして分割民営化

7月11日

世界の人口が50億人突破

10月19日

ニューヨーク株式市場で暗黒の月曜日起きる

11月6日

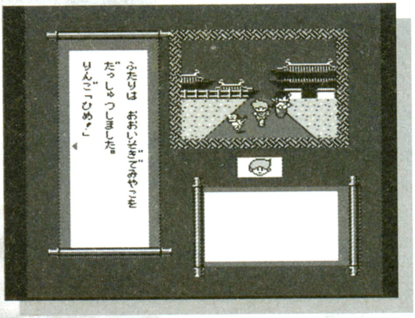
竹下登内閣発足

11月29日

大韓航空機爆破事件

’87年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

1月14日	任天堂『リンクの冒険』発売
1月26日	エニックス『ドラゴンクエストII　悪霊の神々』発売
2月21日	任天堂『ゴルフJAPANコース』発売
10月21日	任天堂より周辺機器「3Dシステム」発売
10月30日	NECホームエレクトロニクスより「PCエンジン」発売
12月18日	スクウェア『ファイナルファンタジー』発売



87年に登場したゲームは全185本。引き続き王者のハードとして、ゲーム業界に君臨し続ける。この年一番の話題はやはりエニックス『ドラゴンクエストII』の発売。発売と同時に完売し、ソフトを求め量販店をさまよう人々が続出した。このあたりから、ファミコンがマスコミで取り上げられることが多くなる。年末にはスクウェアの大作RPG『ファイナルファンタジー』が発売。当初目立ったタイトルではなかったが、壮大な物語などで人気を呼び、その後『ドラゴンクエスト』とならぶ日本の2大RPGシリーズに成長する。

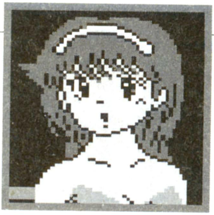
ディスクシステムでは任天堂が『ゴルフJAPANコース』『ファミコングランプリF−1レース』などで、全国トーナメント大会を実施した。これは、専用のディスクカードをディスクファックスという機械に持ち込むとスコアなどが集計され、全国ランキングがわかるというもの。上位入賞者には賞品がでることもあって、多くの参加者が自慢のスコアやタイムを競いあった。

またこの年、ファミコンに対抗するハードとしてNECホームエレクトロニクスがハドソンと共同開発のもと「PCエンジン」を発売している。本体を核にして発展させるコア構想とファミコン以上の高画質を売りに、独自のソフトラインナップを展開。熱心なファンを多く生み出した。

FAMILY COMPUTER 1987 TOPICS

ビキニがまぶしい元祖セクシーヒロイン

アテナ



【あてな】

『アテナ』(1987年・SNK)

Profile Data

王国の王女にして好奇心旺盛な元気娘。退屈な生活から抜け出し、ドレスを脱ぎ捨てて帝王ダンテの君臨する幻想界へ旅立つ。自前の装備は水着だけだが、道中手に入れる武器や防具でパワーアップ。

対戦格闘『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズで活躍し、エスパーアイドルとして名をはせる麻宮アテナ。そのご先祖が、本作品で主人公を務めるアテナだ。きわどいビキニの水着姿で戦う、目のやり場に困る大胆なファッションは当時のファミコン界を席巻した。お色気ムンムンのイラストがドーンと描かれたピンクのパッケージは、親にねだるのをあきらめるほどのフェロモンを発していた。アテナは普通の女の子であり、水着で戦い続けるのはさすがに厳しい。そこで採用されているのが、鎧や兜でパワーアップするシステムである。しかし、アテナが強くなるのは喜ばしいが、ここでファンにとって大きな問題が発生。鎧や兜を着用すると露出が減り、パワーアップを素直に喜べないという複雑な心境だったのだ。ビキニは今見ても改めて感心する斬新な着眼点だが、鎧でパワーアップするゲーム性のため、必然的にこのような姿になったとか。決してスケベ心ではない、というのが開発者の談である。

そして同年にアーケードで続編『サイコソルジャー』が登場し、超能力少女に生まれ変わった麻宮アテナが活躍した。プレイ中に主題歌が流れることで話題作にもなり、アテナというと麻宮アテナを思い浮かべる人も多いのではないだろうか。『アテナ』で帝王ダンテを倒したアテナは王国に戻りやがて結婚、子だくさんの幸福な生活を送ることになる。その末裔が日本の麻宮家に嫁ぎ、エスパー麻宮アテナが誕生したのだ。そして彼女は、アイドル歌手として活躍するかたわら拳法も習い、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』への参戦に至った。嬉しいことにシリーズの一部では、初代アテナのビキニや鎧姿に変身する必殺技もサービスで披露している。

Other Games

『ベースボールスター』(1989年/FC)

新世代を次々に生み出した元祖ロックマン

ロックマン

【ろっく・まん】

『ロックマン』(1987年・カプコン)

Profile Data

家庭用ロボットとして誕生するも、悪の野望をくじくため、自ら戦闘用ロボットへの改造を志願。アドベンチャーゲームなどにも出演するが、『X』『DASH』『エグゼ』のロックマンとは別人。

一般的に戦闘用ロボットと聞くと、いかにも金属チックでメカメカしいものを連想する。優れたゲーム性で反響を呼んだ『ロックマン』も、もしロックマンがそのようなロボットであれば、ここまでの人気には成長していないだろう。ロボットでありながらも、人間味あふれる親しみやすいルックス。人間とほぼ同じ顔を持ち、体つきも人間とさほど変わらない。人間が戦闘スーツを着て戦いに挑む、といった設定でも納得できるほどだ。もともとは家庭用お手伝いロボットのロックマンだが、人間と一緒に違和感なく暮らせるよう、あのような姿で開発されたのだろう。また、ロックマンの性能は最高出力1500ps/1200rpm、最大トルク220kg-m/8500rpm。パワフルなことに違いはないが、ずば抜けて破天荒な次元ではない。この“ほどほど”な設計が、身近なヒーローとして重要な役割を果たしている。それでも、やはりロックマンはアンドロイドでもサイボーグでもなく、紛れもなくロボットなのである。ピンチに陥れば想像以上のパワーを発揮するし、ボディをカスタマイズすることだってできる。「絶対的な強さ」が根底にあるからこそ、スーパーヒーローとして興奮できるのだ。

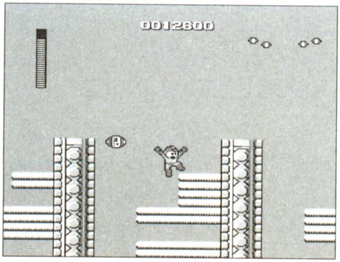
現在もそうだが、海外では硬派なアクションゲームが支持される傾向にある。そのため、アメリカに上陸したロックマンはゲーム性の高さと相まって、「Megaman」の名で旋風を巻き起こした(ロックマンの名前は音楽のロックンロールに由来するが、海外では岩男という意味を持ってしまうため「Megaman」に変更された)。そして海外においても、一躍ヒーローとして認知されることになる。海外では、日本のキャラクターを使ったアニメや特撮がよく制作されており、人気者のロックマンもご多分に漏れず抜てきされた。そこでのロックマンはなかなか衝撃的で、基本的なルックスは変わらないものの、なんと全身ムキムキのマッチョにデザインされたのである。ロ

ボットでありながらマッチョになり、そして違和感がない。そんな“いじりやすさ”もロックマンの長所と言えよう。

デビュー早々にスポットを浴びた『ロックマン』は回転の速いシリーズとしても有名になり、93年までに6作品がファミコンで登場。その後、プラットフォームをスーパーファミコンやプレイステーションに移し、続く3作品が発売される。そうして、惜しまれつつも初代『ロックマン』シリーズは幕を閉じるが、そこでロックマンが姿を消すわけはなかった。『ロックマンX』『DASH』『エグゼ』と数々の別シリーズが誕生し、さまざまな舞台で一層の躍進を遂げていったのだ。まず、93年にスーパーファミコンで『X』シリーズがスタート。ここでは「エックス」の名前で登場し、人間的にかぎりなく近い思考を持つ「レプリロイド」という位置づけになる。頭脳が故障したレプリロイド「イレギュラー」と戦うのだが、そこで彼は「悩む」ことができる個性を見せる。破壊をためらう優しさと、悪を憎む心との葛藤が続く、人間味あふれるドラマを演じたのである。次に97年には、初の3D作品『ロックマンDASH』でフリーランニングRPGという新ジャンルを開拓する。唯一のフルネームを与えられ、名をロック・ヴォルナットという。そこではヘルメットを脱いだ黒髪姿を披露し、長年のファンをあっと驚かせた。そのほか、おなじみの妹ロールの名を借りたガールフレンドも登場するなど、まさに「開拓」にふさわしいニューワールドを築き上げている。

そして現在最も注目されているのが、ゲームボーイアドバンスで展開されている『ロックマン エグゼ』。そこでのロックマンは、携帯端末の世界でネット犯罪と戦う疑似人格型プログラム「ネットナビ」として活躍する。それまでの面影を残しつつデザインも一新され、バトルネットワークという新たな舞台で生きることとなった。テレビアニメも高視聴率を誇り、すでに4作目までが放映される人気ぶりだ。

それらのロックマンはすべて別人という設定だが、勇気と親しみに包まれた“みんなのロックマン”であることに変わりはない。



身長約130cmと小柄ながら勇敢に突き進む

Other Games

『ロックマン2 Dr.ワイリーの謎』(1988年/FC)、『ロックマン&フォルテ』(1998年/SFC) ほか

自由自在な回転剣がプレイヤーを魅了

ヤンチャ丸

【やんちゃ・まる】

『怪傑ヤンチャ丸』(1987年・アイレム)

Profile Data

剣を回転させて相手を攻撃する、独特の剣法を修得した少年忍者。捕らわれの身となったお姫様を救うべく、広大なフィールドを駆け巡る。剣の回転が非常に速く、飛び道具さえも軽々と跳ね返す。

回転剣を上下左右に振り回し敵を蹴散らす剣の達人、それが少年忍者ヤンチャ丸。いわゆる忍者ゲームのひとつとして数えられるが、忍者というイメージはあまりない。ヤンチャ丸があどけない少年であり、全体的にほのぼのとしているからだ。ヒーローというより、友達のような感覚でヤンチャ丸は接してくれる。

ヤンチャ丸の武器は刀だが、振り下ろして斬るのではなく、クルクルと回転させることで攻撃する、独特の剣法を使いこなす。残像で剣が十字に見えるのが非常にかっこよく、当時の少年たちは夢中になってまねしたが、片手で華麗に回すヤンチャ丸に到底追いつくことはできなかった。剣を回転させる技は漫画などでよく見かけるが、ヤンチャ丸はゲームで回転剣を使った走りだと言えるだろう。今も昔も「回転剣」は少年たちのあこがれなのである。

また、顔が大きい「おたふく太郎」、喝の文字を飛ばす「説教和尚」といった特徴的な敵キャラもいて、ヤンチャ丸の活躍に華を添えた。もともとアーケードからの移植であり、駄菓子屋の店先にもよく置かれていたため、本作品の知名度はかなり高い。顔が大きい人は、学校で「おたふく太郎」とあだ名されることがあったはずだ。たとえ女の子だとしても。

ヤンチャ丸や周囲のキャラクターの活躍により『2』『3』と続編が続き、『怪傑ヤンチャ丸』は人気シリーズへと成長した。ただし、いずれもヤンチャ丸が主人公ではあるものの、3作品とも別人だと思われる。髪型が初代と『2』は一見すると似ているが、髪の色と顔つきが少し違うし、『3』に至っては明らかに別人だ。つまり「ヤンチャ丸」とは、「服部半蔵」のように選ばれた忍者が代々伝承していく、由緒正しい名前なのである。

Other Games

なし

続々と飛び出す龍飛の大技で興奮の嵐

龍飛

【りゅうひ】

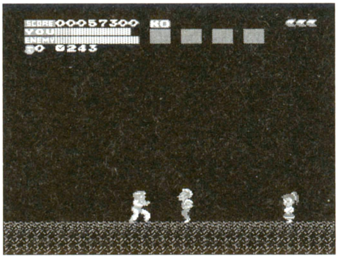
『飛龍の拳 奥義の書』(1987年・カルチャーブレーン)

Profile Data

中国の辺境に生まれ育ち、拳法の修行に励む熱血少年。師父の敵を討つべく、世界異種格闘技に参戦する。実は天界最強の戦士「龍天大聖」の生まれ変わりであることが、後に明かされた。

格闘技系アクションゲームのパイオニアと呼ばれ、近年までシリーズが続いてきた『飛龍の拳』。アメリカのストリートファイトでもなく、日本の空手大会でもない、古い香港映画のようなB級テイストがプレイヤーを引きずり込む。主人公を演じるのは神秘的な中国の秘境に生まれ育った少年、龍飛。彼は師父の教えを受け、幼くして拳法に熟達していた。だがある日、何者かに老師は殺され、老師が編み出した必殺拳の奥義書を奪われてしまう。そこで龍飛は、悪の企みを打ち砕くため、熱い闘志を胸に異種格闘技大会へと旅立つのであった。

そんな緊迫感高まる背景も胸弾むものがあるが、何より龍飛の華麗な拳法にプレイヤーは度肝を抜かれた。ひと口に拳法と言っても、この時代ほとんどのゲームで技といえば、パンチとキックのみ。しゃがんだりジャンプしながら出す派生系はあったが、それ以上のものは少なかった。だが、当て身投げや波動攻撃までも駆使する龍飛は、恐ろしく緊張のあるエキサイティングな戦いを披露したのである。そして、舞い上がる龍の姿を思わせる究極の必殺拳、「飛龍の拳」は圧巻のひと言。旋風脚というだけで十分な大技だが、さらに後方高く跳躍し、回転しつつ上空から一気に相手に蹴りかかる。もはや拳法の域さえも超えたオーバーアクションに、男のロマンを感じずにはいられない。



心眼で相手の攻撃を受け止める駆け引きも熱い

Other Games

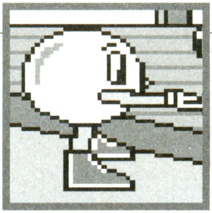
『飛龍の拳Ⅱ ドラゴンの翼』(1988年/FC)、『飛龍の拳Ⅲ 五人の龍戦士』(1990年/FC)ほか

パチンコをこよなく愛するパチンコ玉

パチ夫くん

【ぱちお・くん】

『目指せパチプロ パチ夫くん』(1987年・ココナッツジャパン)



Profile Data

宇宙一のパチンコテクニックを持つと言われ、パチンコ星から地球へやって来た使者。身長100cm、体重は不明。パズルやアクションなど、ジャンル違いの作品にもたびたび顔を出している。

パチンコゲームは数あれど、『パチ夫くん』ほど愛された作品はほかにない。パチンコ玉が主人公という大胆極まりないシチュエーションは、あまりに安易なようであり、それでいて凡人には思いつかない革新的発想だ。たとえるなら拳銃がガンシューティングをしたり、ボールが野球ゲームをするのと同義である。ルックスは非常にシンプルで、パチンコ玉に顔と手足があるだけ。どうも親しみやすいと思ったら、パックマン（パッケージイラストのバージョン）にそっくり。「真ん丸には心を許しやすい」という心理を突いたパチ夫くんは、子供たちにパチンコを普及させる大役（もちろんゲームとして）を見事に果たした。『アメリカンドリーム』ではちょっと浮気してパチスロに挑戦しているが、やはり違和感を覚えてしまった。パチンコ玉がパチンコをするからこそ、愛情が生まれるのである。また、その丸い体を活かし、ときにはパチンコ以外の分野にも出張している。ゲームボーイ『パチ夫くん パズルキャッスル』では、落ちる役として落ちゲーに登場。そしてスーパーファミコン『アクションパチ夫』においては、回転アタックや高速移動といった運動センスを見せつけた。

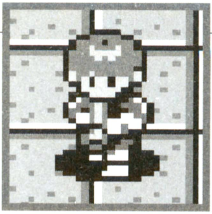
『パチ夫くん２』では妻に4000円の小遣いをもらい、意気揚々とパチンコを打つパチ夫くん。4000円で持ち玉100発とは相当なインフレだが、彼はそんなこと気にしない。パチンコが打てるだけで幸福なのだ。だが、パチ夫くんも釘見を誤ることはよくあり、あっさりすってしまう。そして妻に怒られ、しまいには蹴られてしまう……。それでも、来る日も来る日も黙々と打ち続ける。風車に流され、釘に弾かれ、穴へと吸い込まれていくパチンコ玉を見て、彼は何を思っているのだろうか？

Other Games

『パチ夫くん3』(1990年／FC)
『パチ夫くん4』(1991年／FC) ほか

男が戦うとき、活力の源には愛がある

ニコル



【にこる】

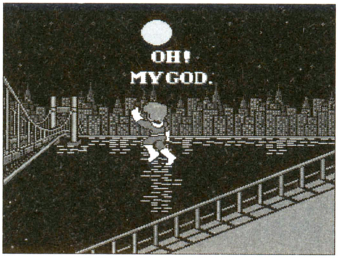
『愛戦士ニコル』(1987年・コナミ)

Profile Data

遠い未来の大都市NEO TOKYOに住む、14歳の天才少年科学者。日々、恋人ステラとともに異次元空間移動装置を研究している。デート中にステラを誘拐され、救出に乗り出すこととなった。

本作品が発売された当時、コナミはディスクシステムに相当な力を注いでいた。『悪魔城ドラキュラ』『もえろツインビー』『エスパードリーム』など、いずれも大作ばかりのラインナップだ。そんな中で発売された『愛戦士ニコル』は、当初は大作とうたわれるほどのメジャータイトルではなかった。だが、洗練されたゲーム性が口コミで広まり、次第に高い評価を受けることになる。そして、主人公ニコルの名も次第に知れ渡っていった。

「愛戦士」。ダサ恥ずかしいようでいて、なんとも心に染み渡る心地いい響きである。それは昔だからというわけでなく、今聞いても身震いする何かがある。14歳にして愛に生きる少年の生きざまは、嫉妬すら覚えるほどにかっこいい。パッケージにリアルタッチで描かれたニコルのイラストは、“愛のために戦う戦士”のイメージそのものだ。いつの時代においても主人公が戦う活力の源は愛だと、ニコルははっきりと示してくれた。恋人が誘拐されるオープニングで始まり、救出した恋人との結婚でフィナーレを飾るラブストーリー。ひねりがないといえばそれまでだが、王道ならではの確かな感動がそこにある。ゲーム自体はポップな絵柄とは言え、根底に愛がある限り感動が失われることは決してない。愛という言葉をなかなか口に出せない今の時代、ニコルを見習って素直になりたいものだ。



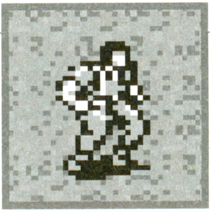
「OH MY GOD」など、やけに大人びた少年である

Other Games

なし

英雄にして名優、小島監督が生んだモンスター

ソリッド・スネーク



【そりっど・すねーく】

『メタルギア』(1987年・コナミ)

Profile Data

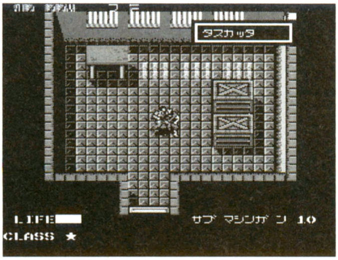
度重なるメタルギアの脅威から、世界を救ってきた伝説の傭兵。ソリッド・スネークの名は遺伝子に由来するもので、本名は不明。『メタルギア』では特殊部隊FOXHOUNDの新米兵として活躍した。

ゲームと映画が一体不可分のものとして、どちらが主でも従でもない小島監督の傑作映画『メタルギアソリッド』シリーズ。20世紀最高の物語は、ソリッド・スネークという世界に名だたる名優を生み落とした。運命の遺伝子を受け継ぐ男。いかなる状況下においても任務をこなす、潜入のエキスパート。メタルギアの脅威から世界を救った伝説の英雄。煙草がひどく似合うヘビースモーカー。風になびく長いバンダナ。常に忘れない女性へのリップサービス。寡黙な中で時折光るユーモアセンス。これほどのナイスガイは、どのゲームや映画を見渡しても、そうは見当たらない。男性からも女性からもあこがれの眼差しを一身に受ける、それがスネークなのである。そんなスネーク伝説の根底にあるのが『メタルギア』だ。「不必要な戦闘を回避し、敵から隠れて進む」という、それまでにない斬新なコンセプトの下でスネークは誕生した。殺戮兵器メタルギアを破壊すべく送り込まれた、特殊部隊FOXHOUNDの新米兵スネーク。南アフリカの奥地、武装要塞国家アウターヘブンに潜入し、張り巡らされた監視トラップをかいくぐりながら開発中のメタルギアの破壊に成功する。そして同時に、FOXHOUND総司令官にして事件の黒幕であったビッグボスの野望を打ち砕く。こうして全世界の危機は、ひとりの新米兵によって回避されたのだった。「アウターヘブン蜂起」と名づけられたこのエピソードこそ、伝説の幕開けである。

90年にMSXで発売された『メタルギア2 ソリッド・スネーク』は、「ザンジバーランド騒乱」と呼ばれる軌跡を描いたもの。スネークが倒したはずのビッグボスは、独立武装要塞ザンジバーランドの指導者として君臨していた。すでにFOXHOUNDを去っていたスネークだが、ザンジバーランドへの潜入を要請される。度重なる死闘が待ち受けるものの、この地で完成していたメタルギアを粉砕。再びビッグボスに勝利を収め、ザン

ジバーランドを陥落させた。「生き残ったものは死ぬまで戦士として人生をまっとうする」。その呪縛を背負いながら生き続けなければならないスネークに、もはや笑顔が戻ることはなかった。そしてその後、スネークはアラスカで隠遁生活を送ることになる。だが、スネークの本当の戦いはまだこれからであった。

98年のPS版『メタルギア ソリッド』では、「シャドーモセス事件」が展開。アラスカの孤島で演習中のFOXHOUNDが突如として蜂起、未曾有の大事件が勃発する。政府からの要請を受けたFOXHOUND元司令官は、ある男へ潜入要請を送った。その男こそ、アラスカで静かに過ごす英雄ソリッド・スネークである。メタルギア開発者ハル・エメリッヒ博士の協力を仰ぎ、新型メタルギアの破壊を遂げるスネーク。そして同じ遺伝子を受け継ぐもうひとりの蛇、リキッド・スネークとの対決も演じた。現在のスネークの特徴であるスニーキングスーツは、ここで生まれたものだ。



スネークの緊張感がリアルに伝わってくる

それまで物語の最重要人物であったスネークだが、01年のPS2版『メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』では特別な立ち位置にいた。反メタルギア財団のメンバーとなったスネークは、極秘裏に開発された新型メタルギアの情報を探るべくタンカーに潜入を開始、その存在を確かめる。だがそれは、あくまで序章にすぎなかった。本編が始まってからは、雷電という青年が真の主役を演じていたのである。ストーリーの表現上施された仕掛けだが、スネークの出番が少ないことは発売事前に公表されておらず、戸惑いと怒りを隠せないファンが続出した。だが、新たな主人公が存在することで、スネークの味がより鮮明に浮かび上がった。雷電が未熟なせいもあり、結局はスネークの引き立て役となったのだ。

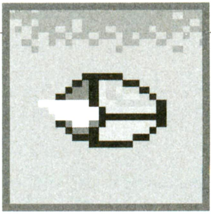
『メタルギア』と『メタルギア2 ソリッド・スネーク』は、05年末発売の『メタルギア ソリッド3 サブシスタンス』に収録される。これまで、『ソリッド』以前の2作品はリメイクしないと小島監督が公言していただけに、これは涙が出るほどに嬉しい不意打ち。もう一度、スネークの原点を振り返ってみたい。

Other Games

『メタルギア ソリッド』(1998年／PS)
ほか

カプセル風のタマゴ型ボディがチャーミング

オパオパ



【おぱおぱ】

『ファンタジーゾーン』(1987年・サンソフト)

Profile Data

とある惑星の英雄。ファンタジーゾーンを魔の手から守るべく、宇宙協会の依頼を受けて決然と立ち上がる。ちゃんとお金をためてパーツを購入し、ウェポンやボディを強化していくのがけなげ。

パステル調のグラフィックにほのぼのしたキャラクター。硬派なイメージのシューティングゲームにおいて、『ツインビー』と双璧をなす癒やし系作品だ。ツインビーは生き物と思わせて戦闘機だが、反対にオパオパは、機械に見えて紛れもない生き物である。無機物のようにツヤツヤとしたタマゴ型ボディ、一定のリズムで動作する高い翼、戦闘能力を強化する数々のパーツ。ストーリー設定を知らなければ、生物だとは到底信じられない。だが、彼を生物だと認識した途端、一気に愛着が湧いてくる。敵の攻撃を受けると痛そうに見えるし、パーツを取りつけると喜んでいるようにも見えてくる。そして敵の親玉が、長く行方不明の父親であったという結末が、確かな感動をもたらすのだ。父親の目に光る涙は、れっきとしたヒューマンドラマを完成させていた。

類を見ない独創的な個性のオパオパ、修行時代を描いた『オパオパ』、弟のウパウパも出演する『ギャラクティックプロテクター』がセガマークⅢで発売され、オパオパワールドは次々に広がりを見せていく。また、他作品へのゲスト参加も多く、ドリームキャストの『シェンムー』ではガチャガチャの景品として登場。『ファンタシースターオンライン（Ver.2以降)』では、プレイヤーをサポートするレアマグのひとつにもなった。87年にはテレビ界にも進出し、タツノコプロのＳＦアニメ「赤い光弾ジリオン」でマスコットキャラとしても抜てきされている。

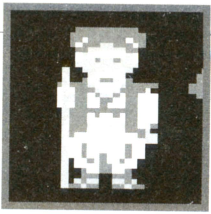
続編『Ⅱ』で流した涙は、わずか一滴で究極の破壊力を持っていた。そして、成長すると20～30倍にも巨大化する。そんなオパオパの生態構造はいまだもって謎だが、それでいい。いつまでも解明されず、神秘的なままでいてほしいと願う。

Other Games

『ファンタジーゾーンⅡ オパオパの涙』（1988年／FC）ほか

最後の最後でキメる、それが真打ちの醍醐味

水戸黄門



【みと・こうもん】

『水戸黄門 天下の御意見番』(1987年・サンソフト)

Profile Data

水戸藩2代藩主、本名は徳川光圀。助さん、格さん、風車の弥七、かげろうお銀、うっかり八兵衛の5人を引き連れ、世直し目的で諸国を巡る。普段は表に出ず、黒幕が発覚すると成敗に出向く。

テレビドラマは何十年もの長寿番組となり、日本で一番有名な老人であろう水戸光圀公。そんな永遠の時代劇ヒーロー、水戸黄門様がテレビドラマさながらに、アクションゲームで世直しの旅を続けていく。助さん、格さん、弥七などおなじみのお供を引き連れ、日本全7ヵ国を回るのだ。アクションゲームとは言え、原作の世界をしっかり保っている点がファンを安心させる。それは時代背景やアクション的なことではなく、黄門様の出番があまりないということである。基本的にプレイヤーが操るのは、助さんや格さんなどの配下。彼らが入れ替わり立ち替わり、敵と戦ったり、天井裏に忍び込んだりして情報を集めていく。そして悪党の所業があらわになると、いよいよ黄門様が立ち上がり、性根を叩き直すわけだ。確かに原作の黄門様も、時には杖で戦う実力派だが、アクションゲームで暴れ回る姿を見せられてはなえるに違いない。それをわきまえ、後ろに控えるという伝統の役回りに徹していた。原作と少し違うところは、身内にも非常に厳しい点。「しっかりと手がかりを調べて呼びに来い」とプレッシャーをかけるし、やられたときは「こんな情けないことでは旅を続けられない」と吐き捨てる。普段は見られない威圧的な姿だが、それは部下に言っているのではない。あくまでふがいないプレイヤーへ向けての、ありがたい愛のムチである。

また、続編の『水戸黄門Ⅱ』では心機一転、ゲームならではの奇想天外な漫遊記を楽しませてくれる。なんと今度は、アメリカやドイツなど世界各国で世直しを始めてしまう。そんな、老体にムチ打ちまくりな活躍には尊敬のひと言。世直しに関することで、黄門様に不可能なものなど何ひとつないのだ。

Other Games

『水戸黄門Ⅱ 世界漫遊記』(1988年/FC)

不安な心をそっと支えてくれる頼もしさ

キャサリン

【きゃさりん】

『京都龍の寺殺人事件』(1987年・タイトー)

Profile Data

さまざまな事件を解決してきた名探偵で、本名キャサリン・ターナー。アメリカ元副大統領を父に持つが、気ままに京都での探偵生活を楽しんでいる。喫茶店カフェ・ド・ミサによく出入りしている。

主人公が遺体を発見すると後ろで叫び声がし、次第に人が集まってくる。そのギャラリーをかき分けながら、ひとりの人物が現れた。鮮やかなブロンドと青い瞳が印象的な美女、キャサリンである。もともとキャサリンは、本作品の原作を手がけた山村美紗氏の小説「名探偵キャサリン」シリーズでおなじみ。75年の初登場以来、山村美紗小説の登場人物の中で最も作品数が多い、由緒あるキャラクターだ。とびきりの美人のうえに、父親がアメリカの元副大統領で資産家という、すべてを兼ね備えたスーパーお嬢様である。とは言え、小説を知らないプレイヤーにとって、キャサリンとの出会いは非常に驚くべきものだった。遺体を見てもまったく動じないし、戸惑う主人公を尻目にテキパキと冷静に状況分析を始める。「なんて頼りになる女性だ」と、瞬時にプレイヤーの信頼を得、実際、さまざまなヒントへ導いてくれた。だが常に一緒に行動するのではなく、基本的に主人公が自分のもとへ訪れたときに相談に乗る。過剰には自己主張しない奥ゆかしい立ち回りが、心地よくゲームを進めさせてくれるのだ。だが、あるときから彼女はプッツリと姿を消してしまう。そのときプレイヤーは、キャサリンの存在が自分の中で非常に大きかったことに気づく。ストーリー展開はどうであれ、キャサリンが支えてくれたからこそ、ここまでプレイしてこれたのだと。一般的なヒロインとは少し意味合いが違い、異性としてどうこうではなく、純粋に“頼りになる人”である。

山村美紗サスペンスシリーズは3作目まで続いたが、最後の『京都財テク殺人事件』では、主人公は別の女性と捜査することになった。キャサリンが登場しないと知り、呆然としたファンも少なくないだろう。

Other Games

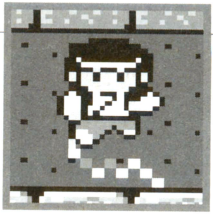
『京都花の密室殺人事件』(1989年/FC)

ゲーム界に萌え巫女の新風を送り込んだ少女

小夜

【さよ】

『奇々怪界 怒涛編』(1987年・タイトー)



Profile Data

その昔、福の神である七福神を妖怪の魔の手から取り戻した、伝説の救世主。再び巻き起こる妖怪の悪行に反応し、甦ることとなった。元祖萌え巫女として、子供から大人まで幅広い層を虜にする。

巫女が主人公というだけで新鮮だった中、和風の世界観と秀逸なアクションで一世を風靡した『奇々怪界』。巫女の小夜が、お札やお払い棒を手に七福神をさらった妖怪たちを倒し、平和な世の中を取り戻すという奇想天外なストーリーだ。今や巫女は萌えの定番。巫女といえば萌え、萌えといえば巫女である。そんな萌え巫女の原点ともなった、歴史的少女が小夜と言えるだろう。「荒涼とした廃墟から甦る救世主」といった、たいそうなプロローグだが、実際は至ってほのぼの。お下げ髪でふっくらしたキュートなルックス、お祓い棒をシャンシャン振る懸命さがたまらなくかわいらしい。妖怪渦巻く薄暗い迷路の中、小夜がてくてく歩いているだけで心が晴れるのだ。また、当時、小夜ほどやられパターンの多いキャラクターはそういなかった。くるくる回って目をパチクリさせながらパタンと倒れたり、蛇に巻きつかれてキュウとなったり、最後の最後までキュートを保っていた。敵にやられたとき、悔しさと同時に「これでやられパターンが見られる！」などと妙な喜びを感じてしまうことも……。

元祖萌え巫女として、タイトーのマスコットキャラの座を射止めた小夜。その後ファミコンで姿を見られることはなかったが、メーカーをナツメに移し、スーパーファミコンで2本の新作に登場した。『奇々怪界 月夜草子』では、かわいい顔してお供を投げつけて攻撃するなど、一段とパワーアップした萌え要素を身につけている。その後、新作は再びしばらく途絶えるも、21世紀になってゲームボーイアドバンス版が発売。変わらぬふっくら感で、寂しがるファンを安心させてくれた。作品数こそ少ないものの、小夜は確実に根強い人気を保っているのだ。

Other Games

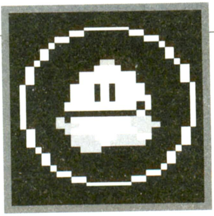
『奇々怪界 謎の黒マント』(1992年／SFC／ナツメ)、『奇々怪界 月夜草子』(1994年／SFC／ナツメ) ほか

あんぐり開いた大きな口から泡がぷかっ

バブルン

【ばぶるん】

『バブルボブル』(1987年・タイトー)



Profile Data

泡を吐き出して敵を包み込む、不思議な怪獣「泡はきドラゴン」。元は人間の少年だが、魔法の力によって変身させられている。現在では『パズルボブル』で泡を打ち出すキャラクターとしても有名。

大きな口を開け、炎ならぬ泡を吐き出す緑の怪獣、通称「泡はきドラゴン」のバブルン。長年人気の名作パズルゲーム『パズルボブル』で泡を打ち出す、あのかわいらしい小太りの怪獣である。『パズルボブル』では地味な役目だが、デビュー作のアクションゲーム『バブルボブル』では大忙しの活躍を楽しませてくれたもの。道具ではなく自らが泡を吐き、それを敵に当てて閉じこめていく。そして泡を敵もろとも割ってお菓子に変えるという、実にメルヘンな生き物だ。ここでポイントは、ビームのように鋭くは吐き出せないこと。目の前に現れた泡は遠くまで飛ばず、ぷかぷかと浮いていく。その中途半端感が、バブルンをとてもチャーミングに感じさせる。なんともほほ笑ましい光景だが、バブルンは実は人間の少年であり、魔法で変身させられていた悲劇の主人公。その設定を活かし、同年に続編の『レインボーアイランド』が登場したが、残念ながら続編だと気づかない人も多かった。人間に戻ったバブルン(人間名バビー)が魔法を駆使し、暗黒大魔王を倒すために旅するという、まったく別物のゲームになっていたのだ。そして怪獣姿のバブルンにアンコールの声が高まり、93年に『バブルボブル』の正統な後継者である『2』が発売された。

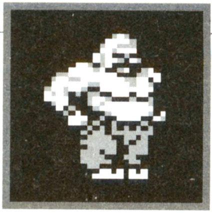
『パズルボブル』の裏方役だけでは我慢できない、最近そんな寂しい思いをしているファンは、02年のGBA版『バブルボブル OLD&NEW』をプレイしてみよう。これは初代『バブルボブル』と、グラフィックやサウンドを強化したアレンジ版が同時に楽しめるお得な1本。アレンジ版もゲーム性自体に変更はないので、安心して、一段とかわいさに磨きのかかったバブルンを満喫してほしい。

Other Games

『バブルボブル2』(1993年／FC)
『パズルボブル』(1995年／SFC) ほか

不気味なオーラを放つスキンヘッドの巨漢

カルノフ



【かるのふ】

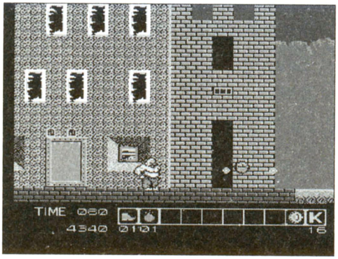
『カルノフ』(1987年・ナムコ/データイースト)

Profile Data

悪役が主人公なのかと誤解される容姿の巨漢。幼少の頃から悪事を働き神の怒りに触れてしまうが、悪魔を倒すために戦いの旅に出ることに。攻撃方法は火を口から吐き出し、敵にダメージを与える。

データイーストの看板キャラクターと言えるカルノフ。ツルツルのスキンヘッドに細長いドジョウヒゲ、脂肪をたっぷり蓄えていそうなムチムチのボディが特徴だ。豊満な肉体を包む衣装はズボンのみで、なぜか上半身は裸である。その自慢のボディを一度見てしまったら、忘れられないほどのインパクトを持ったキャラクターだ。カルノフが誕生したのはアーケード版で、それを移植したものが本作なのだが、出演作品によってカルノフの見た目が少々変化している。アーケード版のイラストでは筋肉ムキムキのリアルタイプから、ファミコンのパッケージではちょっとかわいらしい雰囲気に。さらに格闘ゲーム『ファイターズヒストリー』シリーズにも登場するのだが、こちらは筋肉というより脂肪に包まれた肥満型の体格となった。このほかにも『トリオ・ザ・パンチ』や『ドラゴンニンジャ』などの作品に出演している。ゲームにより少々の違いはあるものの、巨大なボディとスキンヘッド、ヒゲは同じである。

どこから見ても悪役レスラーや極悪人にしか思えないカルノフだが、彼は神の命で悪魔アラカタイに立ち向かう男。人々の平和のために口から火を吐いて戦ってくれるのだ。ちなみにカルノフはデブハゲヒゲなどと言われるが、それは親しみを込めて向けられた言葉である。多数の作品に登場したことが愛されているキャラクターである証拠なのだ。



火を吹きだして攻撃！　すべてを焼き尽くせ！

Other Games

『ドラゴンニンジャ』(1989年/FC)
『ファイターズヒストリー』(1994年/SFC/データイースト) ほか

◎第3章 87年 登場キャラクター編

大胆な行動力と論理的な推理で難事件を解決

神宮寺三郎

【じんぐうじ・さぶろう】

『探偵神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件』(1987年・データイースト)

Profile Data

国際企業「神宮寺コンツェルン」総帥神宮寺晴彦の三男として生まれ、大学卒業後に単身渡米、ニューヨークで探偵の助手をしながらノウハウを蓄える。新宿歌舞伎町に事務所を構える私立探偵。

ファミコンを筆頭とした家庭用ゲーム機が子供の熱中するゲーム機というイメージがまだまだ強かった87年当時、ジャズをこよなく愛し、愛車は緑のミニクーパー。好きな酒はカミュという、これまでの家庭用ゲームの主人公とは一線を画した、大人の魅力を持つ主人公として異彩を放ったのが神宮寺三郎だ。彼の持つ硬派な雰囲気や、当時としては珍しい海外ゲームのような渋い絵柄のキャラクターは、大人の男はもちろんのこと、大人の世界にあこがれる少年たちの心もつかみ、現在までに11の作品が発売される人気推理シリーズとして名をはせている。

もちろん、キャラクターがいかに魅力的であっても、本編が駄作では決して評価されることはない。肝心なゲーム内容も、キャラクターの雰囲気を壊すことのない、本格推理物として作られていたからこそ、神宮寺三郎というキャラクターが生きたのである。中でも、当時話題となったのが、昨今では当たり前になった「時間軸」の導入である。当時の推理物ＡＶＧは、正解のコマンドを入力しなければ次に進めないという物が主流だったが、『新宿中央公園殺人事件』ではそこに時間の概念を導入し、自らの判断でその日の推理を終わらせることができるようになった。これにより、捜査当日は非番で現場にいなかった警官が翌日には勤務をしているというように、まるで実際に捜査をしているかのようなゲーム性が高く評価された。

コマンドといえば、神宮寺ファンにとって忘れてはいけないコマンドがある。それが「タバコ　吸う」というコマンドだ。神宮寺の設定に「愛煙家であり、好みの銘柄は赤のマルボロ」というものがある。この設定を生かしたコマンドが「タバコ　吸う」であり、捜査が行き詰まったときにこのコマンドでタバコをくゆらすと頭がさえてくるのだ。いかにもハードボイルドなコマンドであり、神宮寺シリーズの名物でもある。

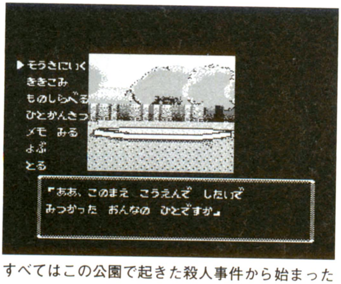
このようにアダルトな雰囲気と本

格推理で人気を博してきた神宮寺三郎シリーズだが、その道のりには大きな苦難が待ち受けていた。

第1作目の『新宿中央公園殺人事件』から、4作目の『時の過ぎゆくままに』まではファミコン用ソフトとして発売され、神宮寺の「また次の事件で会おう」というセリフで4作目の幕が閉じたものの時代はスーパーファミコンへと移り、続編の製作は一時期途絶えてしまう。

そして5年の時が流れ、神宮寺はＰＳ、ＳＳという次世代ゲーム機にプラットフォームを移し、5作目『未完のルポ』で復活を遂げる。神宮寺ファンは、突然の復活に狂喜乱舞したものだった。その後、ＰＳにて総集編『Early Collection』（ファミコン版で発売された1作目～4作目までを移植）や7作目『灯火が消えぬ間に』を含む、全4作が発売された（ＳＳ版は6作目『夢の終わりに』までの発売）。

ここで、再び神宮寺は姿を隠すことになってしまう。これまで開発を続けてきたデータイーストが99年に和議申請を行い、倒産してしまったのだ。制作会社がなくなってしまったことで、ファンは今後の作品はでないものとあきらめてしまった。



すべてはこの公園で起きた殺人事件から始まった

しかしそれから3年後の02年、『クロス探偵物語』シリーズを制作していたワークジャムが神宮寺シリーズの権利を買い取り、それまでの開発陣が同社に移籍、ＰＳ２にて8作目『Innocent Black』を発売。再び奇跡的な復活を遂げ、05年にGBAで発売された最新作『白い影の少女』まで、足かけ18年というシリーズの歴史を刻み続けている。

熱狂的なファンの支持に支えられた神宮寺シリーズは家庭用ゲーム機の枠を超え、オリジナル小説やサウンドトラックが発売されたり、各携帯電話端末の携帯用アプリとして配信されるなど、さまざまな媒体に登場するまでになった。1作目の発売から18年、当時の少年もすでに成長し、立派な大人となる年月である。ゲームに同封されるアンケートハガキに「神宮寺にあこがれて探偵になりました」と書いてくるユーザーがいるほど、ユーザーの心をつかんだ名探偵神宮寺三郎は、これからもタバコをくゆらせながら、数々の難事件を解決していくことだろう。

Other Games

『横浜港連続殺人事件』(1988年／FCD)
『KIND OF BLUE』(2004年／PS2／ワークジャム)ほか

武器を長く大切に使う庶民派英雄

ヘラクレス

【へらくれす】

『闘人魔境伝　ヘラクレスの栄光』(1987年・データイースト)

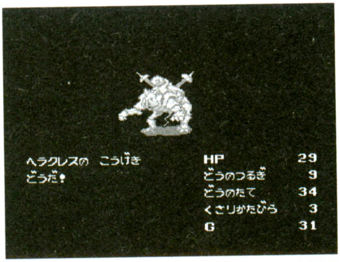
Profile Data

ギリシャ神話の英雄ヘラクレス。ゼウスからビーナス救出の命を受け、地上に降り立ちひとりで戦う。『ヘラクレスの栄光』シリーズの中で、ヘラクレスが主役だったのは外伝を除いた1作目のみ。

デコの愛称で親しまれた、データイーストのＲＰＧ作品。独特の世界観を持つ個性的なゲームの数々はコアなファンからデコゲーと呼ばれ、高い支持を受ける。さらに自社広告にもあった「変なゲームならまかせとけ」の言葉どおり、インパクトの大きい作品が続々と生み出されるのだった。そのひとつである本作もキャラクターやシステム面でもデコゲーらしい個性を放ち、以後も独特の作風を踏襲しつつ『ヘラクレスの栄光』シリーズは、ＳＦＣ版の４作目まで登場することになる。

『ドラゴンクエスト』などの発売でＲＰＧブームが始まった中、本作はほかの作品には見られない新要素を盛り込んで登場した。耐久度を備えた武器を修理して使ったり、３つの属性を持つ敵との戦闘など目新しいシステムであった。そんなゲームシステムが備わった世界を冒険するのは、知恵と勇気にあふれたひとりの男ヘラクレス。大神ゼウスの命を受けて、魔王ハデスにさらわれた女神ビーナスを救出するため、舞台である古代ギリシャを駆け回るのだ。

基本的には経験値を上げてラスボスを倒す一般的なＲＰＧなのだが、ひとつ残念なことがある。この世界には魔法の概念があり敵も魔法で攻撃を仕掛けてくるのだが、ヘラクレスは魔法が使えない。ヘラクレスが魔法を使えたら、また違った楽しさを味わえたかもしれないが、武器を手に果敢に戦う彼を応援したくなる。



メッセージも個性的。どうだ！と言われ敵も困惑

Other Games

『ヘラクレスの栄光Ⅱ　タイタンの滅亡』(1989年／FC)、『ヘラクレスの栄光　動き出した神々』(1992年／GB)ほか

強靭なボディと神具を持つ、勇ましい戦士

アルゴスの戦士

【あるごす・の・せんし】

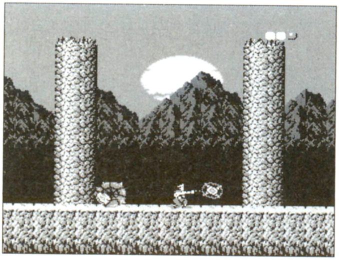
『アルゴスの戦士　はちゃめちゃ大進撃』(1987年・テクモ)

Profile Data

平和なアルゴールを脅かす、獣王ライガーを倒すために立ち上がったアルゴスの戦士。パッケージは少年の姿で描かれているが、ゲーム内ではマッチョな青年。また、最も夕日が似合う男でもある。

テクモのファミコン用ソフト第4作目である『アルゴスの戦士　はちゃめちゃ大進撃』は、86年に登場したアーケード版を移植した、横スクロールタイプアクションゲーム。アーケード版では屈強な戦士という風貌の主人公であったが、移植にあたって"はちゃめちゃ大進撃"とサブタイトルがつけられ、パッケージにはかわいい少年のイラストが描かれていた。アーケード版を知っている者からすれば、キャラや内容がガラリと変わったのだろうか、と心配してしまうほどの変身ぶりであったが､いざゲームをスタートさせると、プレイヤーキャラクターはアーケードと変わらない8頭身マッチョマンが目の前に現れるのである。

主人公はアルゴスの戦士としてアルゴールの地に平和を取り戻すため、伝説の神具を手に戦うことになる。この伝説の神具というのが、強靭なマッチョ戦士にふさわしい豪快な武器なのだ。ディスカーマーと呼ばれるその神具は、円盾にチェーンがつけられた形状をしておりブンブン振り回して使用する。ヨーヨーを思い浮かべるとイメージしやすいだろう。また本作にはRPG的な要素も盛り込まれ、戦士が敵を倒すほど腕力と胸力、精神力のステータスが上昇していくという成長システムだ。強敵と戦うにはより多くの敵を倒すことが必要となるが、戦えば戦うほど強くなる主人公が、バタバタと敵をなぎ倒す姿にほれぼれするだろう。



真っ赤に燃える夕日をバックに武器を振り回す

Other Games

『アルゴスの十字剣』(1988年／MKⅢ／サリオ)、『アルゴスの戦士』(2002年／PS2)

燃える瞳が正義の印。なめんなよ！

くにお&りき

【くにお&りき】

『熱血硬派くにおくん』(1987年・テクノスジャパン)

Profile Data

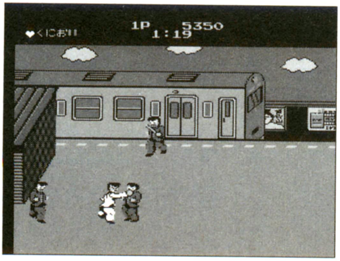
熱血高校2年生。卑怯が大嫌いで、何事にも極上の根性で取り組む熱き不良。運動センスに優れ、ドッジボール部では部長を務める。くにおの永遠のライバルかつ親友は、花園高校の番長りき。

「ハチャメチャだけど味わいがある」「とっつきやすくて飽きが来ない」といった持ち味で、広いファン層から長く支えられた『熱血』シリーズ。95年にテクノスジャパンが倒産するまで、多数のシリーズ作を生み出していった。長く続く作品は、よく途中で主人公が交代するが、本シリーズではくにおが頑として主役の座を譲らない。優しくて喧嘩が強い正義の不良・くにおだからこそ、伝統を守り通したのである。本シリーズが誕生した80年代は、全国的にツッパリがブームであった。リーゼント、長ラン、ボンタン、ロンスカ、ペッタンコのカバン、ウンコ座り……。ゲーム同様に、繁華街だろうと電車の中だろうと、怖い不良たちが街中でけんかを繰り広げてたものだ。そんな社会性の中で颯爽と登場したくにおは、ただの腕っ節自慢ではない。外見こそけんかに明け暮れる怖いお兄さんだが、まごうことなきヒーローなのである。

くにおは弱い者を助け、情にもろい。一般人には決して手を出さす、カツアゲなどもってのほか。後に漫画や映画で大ヒットした「ビーバップハイスクール」の面白さと、どこか通じるものがある。くにおがけんかを始める理由は、同級生ひろしがいじめられることにある。ひろしは薄幸な運命にあり、ライバル校の生徒にいじめられるのはわかるが、暴走族、女子校のスケ番、挙句はチンピラにドスで突かれる始末である。無抵抗主義にもほどがあり、哀れみを通り越して笑えてしまう。それでもくにおは、ひろしの仇を討つために、ひとりで死闘をくぐり抜けていくのだ。友のために暴力団との全面抗争さえ辞さないガッツは、不良界のカリスマと呼ばずにはいられない。事実、熱血高校での彼の信望は厚く、ファンクラブまで開設されている。また、正統派のくにおは武器などに一切頼らず、己の拳のみで戦う真の漢でもあった。たとえ相手が木刀からバイク、鎖やドスなど、なりふり構わず襲ってくる節操ないや

からだとしても。

くにおの名前が、テクノスジャパンの社長である滝邦夫氏に由来するのは有名なエピソード。当初は『熱血硬派』というシンプルなゲームタイトルだったが、少し硬いので主人公の名前を入れることにしたようだ。そうして某社の『新入社員とおる君』にあやかり、立派な名前がつけられたのである。開発スタッフの間では、シリーズの企画を社長に提出するとき「今度のくにおくんは」など、気がひけて言いにくかったとか。また、作品によってくにおの設定は微妙に異なっている。それは、テクノスジャパンの開発室が東京と新潟にあり、複数のチームで制作していたからだ。かなりのスピードで新作を出し続ける、人気作の宿命とも言えよう。ゲームを作る人間によっていろいろなくにおが生まれたが、「正義感があって情けに弱い」という底辺は変わっていないため、ファンにとって何の問題もないだろう。ちなみに、『熱血硬派くにおくん』では高校2年生だが、『ダウンタウン熱血物語』発売の際に設定が整理されて以降は3年生に進級した。



いかなる苦境も根性で乗り切る見事な不良魂

『熱血』シリーズはくにおのワンマン舞台ではなく、個性的なサブキャラクターたちにも支えられてきた。その中でもひときわ輝くのが、『熱血硬派くにおくん』でボスを務めた番長りき。「マッハパンチのりき」と呼ばれ、暴力団事務所にも出入りする不良中の不良である。だが、事務所がくににおにつぶされて以来、彼は心を入れ替えた。そして、ライバル関係を続けながらも、くにおの一番の親友になる。脳天気で単純、意外と情にもろい素顔もさらけ出し、シリーズに欠かせない準主人公的存在に生まれ変わったのだ。なお、当時は雲雀という姓を名乗っていたが、本名は鮫島という。

その後、熱い血がたぎるくにおやりきは、スポーツにもその根性をぶつけることに。ドッジボールやサッカー、野球、バスケット、さらにはビーチバレーにまで手を出す積極性。彼らの根性全開のハチャメチャなノリは、ほかでは味わえないほど対戦プレイを熱くさせた。そうして『熱血硬派』スポーツシリーズは、パーティゲームの代名詞としても君臨していったのである。

Other Games

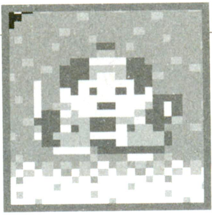
『熱血高校ドッジボール部』(1988年／FC)
『ダウンタウン熱血物語』(1989年／FC)
ほか

みんなの愛と勇気と友情に支えられる快男児

桃太郎

【ももたろう】

『桃太郎伝説』(1987年・ハドソン)



Profile Data

日本を代表する昔話の主人公が、ゲームの世界で生まれ変わった姿。村の人々を苦しめる閻魔王と対決すべく、鬼ヶ島へ旅立つ。きび団子を与えてイヌ、サル、キジをお供に加えるのも昔話同様。

80年〜90年代に「週刊少年ジャンプ」の黄金期を支えた、名物読者コーナー「ジャンプ放送局」。一世を風靡したこのコーナーにレギュラー出演していたのが、ゲームクリエイターのさくまあきら氏と、イラストレーターの土居孝幸氏だった。このふたりがゲーム制作を手がけるとあって、どんなものが飛び出すのかワクワクさせられたもの。そして登場したのは、おなじみ昔話の「桃太郎」をテーマにしたＲＰＧ。意外にも概要は至ってオーソドックスで、桃から生まれた桃太郎がイヌ、サル、キジを引き連れ、鬼ヶ島へ鬼退治に旅立つ物語。桃太郎も心優しく勇敢な、原作通りの人間像だった。そして敵は鬼や獣で、レベルを「段」、通貨を「両」と呼ぶ純和風仕上げになっている。ＳＦでも幻想ファンタジーでもない、落ち着ける内容だったのだ。だが、さくま氏と土居氏の黄金タッグがかかわるからには、やはり普通ではなかった。

このゲーム、コミカル色が強く、あらゆるところにギャグが散りばめられている。お金やアイテムを盗む天の邪鬼がいれば、クイズに正解するとお金をもらえる福の神もいる。当時流行していた人物や話題のパロディも多く、「あかおにホーマー」(赤鬼と呼ばれた外国人野球選手のホーナー)、「ユキだるま」(斉藤由貴)、「わかだいしょう」(加山雄三)など数え上げたらきりがない。そして旅の途中には、金太郎や花咲じいさんといった昔話の有名人が総動員される。ヒロインは当然かぐや姫であり、ぜいたくすぎる夢の共演を楽しませてくれた。一見ハチャメチャに思えて、原作のイメージをつぶすことなく、絶妙なバランスで活かしているのもすごい。同年に発売されたファミコンAVG『新・鬼ヶ島』もそうだが、昔話はアレンジ次第でいろいろな方向に変わるものなのだ。

全体を通してみると、本作品における桃太郎は脇役に徹していたようにも思える。ほかの登場人物や敵が目立つため、どちらかというとまじ

めな桃太郎は自然とかすみがちだ。だが逆に、そのまじめさが引き立ってもいるし、何とも微妙な立場である。女湯に入ったりしてたまに愛きょうを見せるものの、あくまでヒーローの威厳を失わないからこそ、皆に愛されたのだろう。お供が桃太郎より多く敵にダメージを与えるのを見ると、つい桃太郎を応援してしまう。また、桃太郎はリアルで２時間経過するごとに、ひとつずつ年齢をとっていった。特にゲーム性には影響しないが、ステータス画面で桃太郎のグラフィックが変化していくのが面白い。しかも、白髪フサフサの老人にまで姿が変わる。わずか６歳で鬼退治に出かけるぐらいだから、体の成長も超人的ということなのだろう。とは言え、プレイヤーが少しショックを受けるのも事実。鬼退治して村に帰ってきた英雄がヨボヨボの老人になっていたら、お爺さんお婆さんも腰を抜かすに違いない。

独特の雰囲気を醸し出す『桃太郎伝説』、ＲＰＧだけで終わらせるのは惜しいと、88年には世界観を引き継いだボードゲーム『桃太郎電鉄』が発売される。鉄道で全国を駆け巡り、桃太郎ランドを買い取るという昔話とはかけ離れた内容だが、こちらも爆発的ヒットを記録した。そしてロングセラーとなり、現在でも早いペースでシリーズ作が送り出されている。そうして、すっかりひとりのゲームキャラクターとして広く認知された桃太郎。90年の『桃太郎活劇』では、アクションゲームを舞台に活躍を遂げた。もともと桃太郎は剣の達人であるため、アクションゲームは違和感がないどころか、ぴったりフィットしていた。桃太郎の勢いはゲームにとどまらず､89年には「桃太郎伝説 PEACHBOY LEGEND」としてアニメ出演に至る。全51話、１年間の長期放映はゲームキャラクターのアニメ化にしてはスケールが大きく、人気を裏づける確かな証拠と言えるだろう。テレビ界への進出に気をよくした桃太郎は、翌年にも新番組「PEACH COMMAND 新桃太郎伝説」を成功させている。

昔話の面影を残しつつ、ゲームキャラクターとしての自分も確立した桃太郎。決して派手ではないが、決して地味でもない。決めるべきときに決める奥ゆかしきヒーローだ。

太いマユゲに大きな瞳。昔話のイメージどおり

Other Games

『桃太郎活劇』（1990年／PCE）
『桃太郎伝説Ⅱ』（1990年／PCE）ほか

世代を超えた永遠の変身巨大ヒーロー

ウルトラマン

【うるとらまん】

『ウルトラマン 怪獣帝国の逆襲』(1987年・バンダイ)

Profile Data

M78星雲から地球の平和を守るためにやって来た宇宙警備隊員。普段は科学特捜隊隊員ハヤタの姿を借り、強敵が現れるとウルトラマンに変身する。日々、怪獣や侵略宇宙人と戦いを繰り広げる。

デビューから40年もの月日がたつが、次々に新シリーズが放映されているウルトラマン。セブンのパチンコ台がヒットを記録するなど、世代を問わず世の中での存在感は非常に大きい。もちろん、ゲームも絶えず新作が登場する人気者だ。そんなウルトラマンを初ゲーム化した本作品は、原作のスタイルに忠実に乗っ取った点がファンを喜ばせた。ゲーム開始時はハヤタ隊員を操り、スーパーガンで敵を倒しながら進んでいく。そしてエネルギーを集め、いざウルトラマンに変身。この変身という概念こそがウルトラマンにおける重大なカタルシスだが、その後に続くシリーズではほとんど見られない。そういった意味で、ここでのみ本当のウルトラマンに会えるのだ。

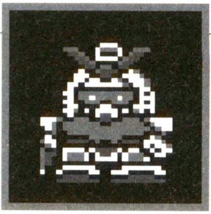
原作に忠実という点では、ハヤタ隊員が弱いことにも価値がある。彼は攻撃を受けると一撃死するため、やたらと難易度が高い。だがウルトラマンに変身すれば、どんな攻撃も幾度となく耐えることができる。変身前はチマチマと慎重に進むしかなかったが、一転して大胆になり、遠慮なく敵をなぎ倒していけるのだ。この巨大ヒーローならではの快進撃が、ウルトラマンへのあこがれそのものである。変身後も水に落ちると一撃死するのは少々納得いかないが、そんなちっぽけな不満など吹き飛ばしてしまう。また、変身後の活動時間は3分間であり、3分経過するとエネルギーを使い果たして倒れるのも原作同様。残り1分を切ると、スペシウム光線などおなじみの大技が一度だけ使用可能になる。それで確実に倒せるわけではないが、やはり決め技として使うのがウルトラマンの醍醐味だ。チョップやキックで相手の体力を調整し、スペシウム光線でトドメ！　少年たちは、そんな自己満足プレイに酔いしれていた。

Other Games

『ウルトラマン2 出撃科特隊』(1987年／FCD)、『ウルトラマン倶楽部 怪獣大決戦!!』(1992年／FC／エンジェル)ほか

新たな世界を示したもうひとりのガンダム

SDガンダム



【えすでぃ・がんだむ】

『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』(1987年・バンダイ)

Profile Data

戦場を駆け巡る機動兵器として開発された、有人型の最強モビルスーツ。強力な武器のビームサーベル&ビームライフル、そして並外れた機動力から「連邦の白い悪魔」と恐れられる。

「機動戦士ガンダム」シリーズの複雑な世界観やメカを、すべての人に親しんでもらうというコンセプトの下、誕生した2頭身デフォルメの「SDガンダム」。85年に塩化ビニール人形がガチャポンで発売され、少年少女を熱狂させた。ガンダムの基本的な造形を残しながら予想以上のかわいらしさを表現したSDガンダムは、新しいガンダムファンをも広く獲得することになる。当時、子供たちのフィーバーといえばファミコンかガンダム。当然、SDガンダムはゲーム界に進出を遂げた。ゲームを立ち上げると、そこには名場面「ラストシューティング」のポーズを決めるガンダムの姿が。ちょっとした感動がよみがえるも、すぐに上から「SD」の文字が落ちてきて、押しつぶされてデフォルメになってしまう。そしてライフルを撃ち、汗を飛び散らせながらバタバタ走り回るのだ。このコミカルに仕立てられたオープニングが非常に印象深く、ただデフォルメされただけでなく、まるで意思を吹き込まれたかのようにも感じた。キャラクターがSDなら、世界観も極めて自由に構築されている。味方にザクやドムがいたり、敵戦艦がホワイトベースだったりと、窮屈な垣根を取り払った大胆な発想に、夢は広がるばかりだった。

その夢は実現され、戦国時代をテーマにした『SD戦国伝』やファンタジーRPG『SDガンダム外伝』など、オリジナルの世界を飛び越えて広く活躍していく。そこでは、武者ガンダム、ナイトガンダムといった新顔も続々と登場。「SDガンダムなどガンダムではない」と批判するオリジナル信者もいるが、決してそんなことはない。ガンダムとSDガンダムは表裏一体、ただ別々の路線を歩んでいるだけであり、そのルーツは何も変わらないのである。

Other Games

『SDガンダム ガチャポン戦士2 カプセル戦記』(1989年/FC)、『SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語』(1990年/FC)ほか

強大な力を引き出すために小宇宙を燃やせ！

星矢

【せいや】

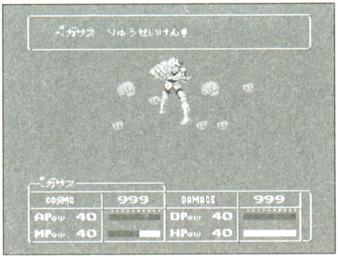
『聖闘士星矢　黄金伝説』(1987年・バンダイ)

Profile Data

聖闘士の総本山ギリシャでの過酷な修行を経て聖闘士となり、天馬星座の青銅聖衣を手に入れた少年。体内のエネルギー小宇宙のパワーを駆使して、肉体ひとつで戦う。必殺技はペガサス流星拳。

車田正美原作「聖闘士星矢」は週刊少年ジャンプで連載された看板作品のひとつ。原作のみならずアニメや映画などでも人気を博し、SMAP主演でミュージカル化もされている。中でもアニメ版は人気が高く長期にわたってファンから支持されていた。少年たちの豪快な戦いぶりが印象的であったが、聞きなれない単語が用いられたことも注目された。たとえば聖衣はクロス、聖闘士はセイントと読むのだが、原作を知らない人にとっては解読不能な言葉である。原作やアニメなどを見て育ったチビっ子は、聖衣の読み方をはじめギリシア神話や星座に詳しくなっただろう。聖衣の読み方はともかく、ためになる漫画であったと言えよう。

記念すべき初のゲーム作品は、87年にファミコンソフト『聖闘士星矢　黄金伝説』として登場。原作をもとに作られたものの、まだ原作で進行中の部分も取り入れたためボスはオリジナルキャラクターとなっている。ただしその部分は続編に引き継がれ『聖闘士星矢　黄金伝説　完結編』で真のボスが登場することになる。本作は原作を知っていれば行き詰まることは少ないが、問題は攻撃するたびに減る小宇宙(コスモ)である。大半のプレイヤーは小宇宙不足に悩むが、のちに小宇宙を際限なく使える裏技パスワードがゲーム雑誌で公開され小宇宙不足は解決する。このパスワードに助けられたプレイヤーは少なくないだろう。



鍛え上げた拳から必殺技ペガサス流星拳が炸裂！

Other Games

『聖闘士星矢　黄金伝説　完結編』(1988年／FC)、『聖闘士星矢　聖域十二宮編』(2005年／PS2) ほか

大胆なコスチュームで戦う美少女戦士

麻生優子

【あそう・ゆうこ】

『夢幻戦士ヴァリス』(1987年・徳間書店)

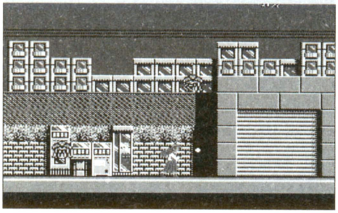
Profile Data

異界の王女ヴァリアによってヴァリスの戦士に選ばれた美少女。ごく普通の女子高生として学生生活を過ごしていた優子だが、世界を救うために夢幻戦士ヴァリスとなって暗黒王ログレスに挑む。

94年の『ときめきメモリアル』の登場によって、ひとつのジャンルとして確立されたギャルゲーだが、『夢幻戦士ヴァリス』が発売された87年には当然ギャルゲーというジャンルはなかった。そんな時代に登場した本作だが、元祖ギャルゲーとして多くのプレイヤーから認識されている。主人公の優子やライバルの麗子など魅力的な美少女が登場し、彼女たちの壮大な物語を描いた本作は紛れもないギャルゲーだろう。

ギャルゲーといえば忘れてはならない要素が萌えである。戦う美少女というだけですでに萌えではあるが、優子の魅力はそれだけではなく萌えるギャルゲーとしてふさわしい要素がある。それは、彼女が身にまとっているコスチュームだ。ゲーム序盤ではセーラー服を着用しているが、のちに露出度の高いコスチュームに変身し、ピチピチの肉体を惜しげもなくさらしながら戦ってくれるのだ。優子のコスチュームはサービス満点であり萌えがタップリなのである。可憐に戦う優子の姿に、当時の男性プレイヤーは胸をときめかせた。

美少女アクションゲームとして有名になった本作は、最初にPC-8801やPC-9801などで発売、続けてファミコンやメガドライブ、ＰＣエンジンに移植。ＰＣエンジンでは『ヴァリスⅣ』までの続編が登場している。さらに05年５月には、バンダイネットワークスから携帯ゲームとして再び姿を見せている。



優子に一目ぼれしたプレイヤーも少なくない

Other Games

『SUPERヴァリス　赤き月の乙女』(1992年／SFC／レーザーソフト)、『SDヴァリス』(1992年／MD／日本テレネット)ほか

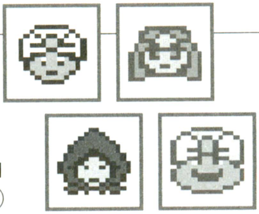
さらわれた弟たちを一家総出で救出！

イマジン一家

（イマジン・リーナ・パパ・ママ・ピキ・ポキ）

【いまじん・いっか　―いまじん・りーな・ぱぱ・ぴき・ぽき―】

『夢工場　ドキドキパニック』（1987年・フジテレビ）

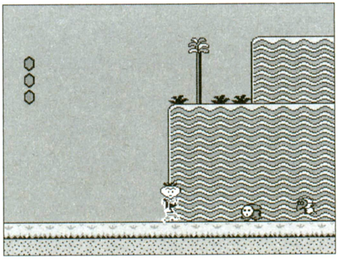


Profile Data

アラビア風の衣装をまとった、両親と息子、娘、双子の男の子で構成される家族。双子兄弟以外をプレイヤーキャラクターとして操作でき、ジャンプの高さや飛距離などそれぞれ異なった身体能力を持つ。

ヒゲをたくわえたふとっちょパパにマントを羽織ったスリムなママ、ターバンを巻いた元気な少年イマジン、ベール姿の愛らしい妹リーナ。それに末っ子である双子の兄弟ピキとポキが加わった総勢６人がイマジン一家だ。このイマジン一家は、87年にフジサンケイグループが総力をあげて開催した大規模イベント「コミュニケーションカーニバル夢工場'87」のイメージキャラクターであり、イベントのメディアミックスの一環としてゲーム化されたのだ。

ゲームキャラクターとなったイマジン家の人々は、怪人マムーにさらわれた双子の末っ子兄弟を救出するため絵本の世界へ乗り込んでいく。操作できるのはパパとママ、イマジン、リーナの４人となり、４人のうちいずれかを選択して立ちはだかる敵を倒していく。彼らが武器として扱うものは、地面に埋まっている野菜だ。野菜を引っこ抜いて敵にボコボコと投げつけて倒すのだが、投げつけるのは野菜のみならず敵までも持ち上げて投げるという荒業も披露してくれる。このモノを持ち上げて投げるという新感覚のアクションが大いにウケて、後にイマジン一家をマリオシリーズのキャラクターに置き換え、海外で『スーパーマリオブラザーズ２』のタイトルで発売される。さらに1992年、海外版『スーパーマリオブラザーズ２』が、日本に舞い戻り『スーパーマリオＵＳＡ』として生まれ変わった。



引っこ抜いた野菜は、食さず敵に投げつけるのだ

Other Games

なし

出生の秘密を抱えた少年・少女の冒険記

男の子&女の子

【おとこ・の・こ&おんな・の・こ】

『ふぁみこん昔話 新・鬼ヶ島』前編／後編（1987年・任天堂）

Profile Data

カップラーメンから生まれた男の子と、竹の中から生まれた女の子。育ての親であるおじいさんとおばあさんを助けるため、旅に出ることに。「ひとかえる」コマンドでふたりの視点を切り替えられる。

主人公である男の子と女の子の視点を切り替えて物語を進めていくという、当時では斬新であったザッピングを導入したテキストアドベンチャーゲーム。任天堂初の前後編2枚組みディスクシステム用ソフトとして話題を呼んだ作品でもあるが、当時のチビッ子たちは同月発売の前後編をいかに入手するかという切実な問題に悩まされたことだろう。

物語はタイトルが示すとおり日本の昔話が題材にされ、誰もが知っている「金太郎」や「桃太郎」、「一寸法師」などの登場人物やエピソードが盛り込まれている。そんな不思議な世界の中で、主人公の男の子と女の子は鬼にさらわれたおじいさんとおばあさんを助けるために旅立つのだ。全般的にほのぼのとした雰囲気が漂う本作だが、コメディ要素もそこかしこに散りばめられている。まず主人公たちの登場シーンからすでにハチャメチャなのである。女の子は金太郎に助けられたおじいさんが竹の中から発見し、男の子はおばあさんが川で拾ったお椀にお湯を注ぐと生まれてくるのだ。ゲーム内ではお椀と言い張っているが、どう見てもカップラーメンであった。

コメディタッチのユニークな物語がつづられるものの、意外に謎解き部分の難易度が高く、一筋縄ではいかないシーンも多い。主人公たちの視点切り替えがキモになるのだが、そのほかにも巧妙な罠があるのだ。たとえばあるコマンドを選択してみろと言われて、ポチっと押した瞬間にゲームオーバーになったり、重要なアイテムを入手したあとにヒントが出されたりと、してやられた！という場面が盛りだくさん。ちょっとしたイタズラ要素なのだがうっかりと罠にかかり、開発者のニヤリと笑う顔を思い浮かべたプレイヤーも大勢いるはずである。

Other Games

『平成 新・鬼ヶ島』前編／後編（1998年／SFC）

FAMI-COLUMN

愛すべきサブキャラたち③

【87年登場編】

No.1 ロール

『ロックマン』シリーズ

家事は得意だけど戦いは苦手

ライト博士が作った家庭用ロボットで、ロックマンの妹にあたる。初代『ロックマン』ではエンディングに出てくるが、名前は不明のままであった。だがその後、少しずつ人気を得て、『ロックマン3』で名前「ロール」と型番「DRN.002」が公表される。家事全般が得意で、まるで母親のようにロックマンへの面倒見がいい。

No.2 狩矢警部

『京都龍の寺殺人事件』

目立たないが、本当は敏腕警部

主人公を容疑者としてマークする京都府警の捜査一課係長。ゲーム中ではやや地味な印象だが、もともとは山村美紗作品の小説やテレビドラマで活躍する大御所であり、思い入れが強いファンも多い。当時は、テレビドラマで松方弘樹氏が狩矢警部を演じていたせいか、ゲームでの狩矢警部も松方弘樹氏にそっくりなのが面白い。

No.3 御苑洋子

『探偵 神宮寺三郎』シリーズ

助手と女、ふたつの顔を持つ

抜群の直感力の持ち主であり、語学にも長けた神宮寺の美人助手。知的な雰囲気とモデルのようなプロポーションを持ち、ファミコンの大人の女性といえば洋子である。同僚としての信頼と、男女としての愛情が交錯する神宮寺との微妙な関係は、事件そのものより気になってしまう。一部では、神宮寺を超える人気を誇る。

No.4 みすず

『熱血硬派くにおくん』

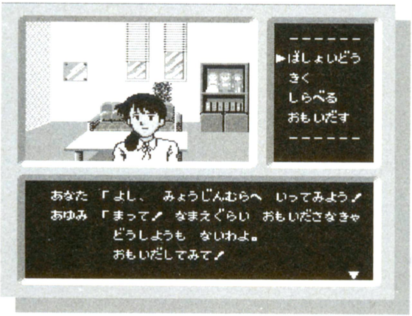
男より恐ろしいスケ番の実力

女子校「太陽学園」のステージボス。相手が女性なだけに比較的楽なステージだが、みすずの強さはハンパではない。身長190cm、体重150kgの大女に持ち上げられ、抗うすべもなく往復ビンタやヘッドバッドの連発。しまいにはボロ雑巾のように投げ捨てられる。恐ろしいスケ番のイメージを、一瞬にして植えつけられた。

第4章

'88年登場キャラクター編

1988 Appearance Characters



TOPICS

'88年 この年の出来事

2月13日〜28日
カルガリーで第15回冬季オリンピック開催

3月17日
日本初の全天候型球場・東京ドーム完成

6月18日
リクルート疑惑発覚

7月23日
海自潜水艦「なだしお」、漁船と衝突事故

8月20日
イラン・イラク戦争において両国が停戦協定

9月17日〜10月2日
ソウルで第24回オリンピック開催

'88年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

2月10日	エニックス『ドラゴンクエストIII』発売
4月27日	任天堂『ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者 前編』発売
7月	ファミコンを利用したネットワークシステムが稼働開始
7月15日	アスキー『ベストプレープロ野球』発売
10月23日	任天堂『スーパーマリオブラザーズ3』発売
10月29日	セガ、ゲーム機「メガドライブ」発売
12月17日	スクウェア『ファイナルファンタジーII』発売

FAMILY COMPUTER 1988 TOPICS

この年発売されたソフトは、最多の180本以上を記録。世のバブル景気と重なり、ファミコンの成熟期はこの年より始まる。2月にはエニックスより『ドラゴンクエストIII』が発売され、前作を上回る350万本の超ヒット作となった。一方で、ショップの抱きあわせ販売や、ソフトをめぐる恐喝事件なども発生。社会ニュースとして全国的に報道された。

この年一番のヒット作は、10月発売の『スーパーマリオブラザーズ3』で384万本を記録。練りこまれたゲームシステムと多彩なアクションで、多くのユーザーを虜にした。またこの年、BPSより落ち物パズルの始祖ともいえる『テトリス』が発売され、ライトユーザーを巻き込んでのヒット作(任天堂のGB版は400万本を越える大ヒット)になる。落ち物パズルはこの後、ひとつのジャンルとして完全に定着していく。

ディスクシステムでは、任天堂が4月に『ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者』を発売。前後編の推理ホラーで、多くの固定ファンを獲得した。ディスクのゲームというと、アドベンチャーを思い出すという人も多い。

面白いところでは7月より「ファミコンネットワーク」が始まっている。これは電話回線を使用したデータ送信システムでファミコンを使い家庭での馬券購入や株式売買ができるというもの。しかしパソコン通信などに押され、思ったほどは普及はしなかった。

一方でライバルであるセガは10月、16Bitマシン「メガドライブ」を発売開始。ゲームマニアを中心に熱心なファンを獲得し独自の道を歩んでいく。

SNKの尖ったセンスが光る実在のヒーロー！

チェ・ゲバラ

【ちぇ・げばら】

『ゲバラ』(1988年・SNK)

Profile Data

SNKの社名が新日本企画だった頃に発売されたアクションゲーム『ゲバラ』の登場キャラクター。ゲバラは実在したアルゼンチンの革命家で、キューバ革命ではゲリラ軍を指揮し、勝利に導いた。

ＳＮＫの人気ゲーム『怒』の流れをくむアクションゲームの主人公。ゲームは２人同時プレイが可能で、ゲバラは１Ｐキャラクターとして登場。２Ｐのカストロとともに、暴君バティスタの圧政に立ち向かう。

初出となったアーケード版の『ゲバラ』では、ループレバーの特徴を活かした八方向への攻撃を得意としていたゲバラ。ループレバーが使用できないファミコン版では、トロッコに乗って進むステージで投げ縄を披露するなど、芸達者な面を見せている。いずれにせよマシンガンやら火炎放射器を片手に、ゲリラ戦と称する真っ向勝負をしている姿は健在だ。ファミコン版では、突然現れた謎のスキンヘッズにブンブン振り回され、炭坑に放り込まれるシーンがあるが、ゲバラ＆カストロは直後のデモで何事もなかったかのように「自ら炭坑に潜入しましたよ！」的な発言をしている。このポジティブさこそ、革命家に欠かせない資質のひとつなのであろう。

実在の革命家を実名で登場させたり、史実に沿った物語を展開させるなど、現在のゲーム業界では制作不可能であろう尖った作品で、企画書が通ったこと自体が奇跡的。当の本人であるキューバのカストロ議長も、遠く離れた日本で自分がゲームキャラクター化されているとは夢にも思わないであろう（外務省が知らせていたら驚きだが）。だがゲーム自体は決してひやかしではなく、オープニングに表示される「このゲームをキューバ解放の英雄ゲバラに捧ぐ」というメッセージひとつ取っても、当時のゲーム制作者の熱すぎるパッションが感じられるはずだ。

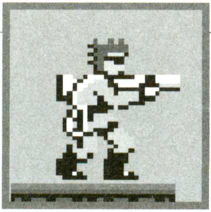
それが誰なのかも知らず、チェ・ゲバラの顔がプリントされたＴシャツを着ている街の若者たちには、ぜひ本作のプレイをお薦めする。

Other Games

『ゲバラ』(1987年／AC)

香港映画を超えた!?　超絶ワイヤーアクション

ラッド・スペンサー



【らっど・すぺんさー】

『ヒットラーの復活 トップシークレット』(1988年・カプコン)

Profile Data

特殊部隊「バイオニックコマンドー」の中でも最強と称されるチーム、FF（ダブル・フォース）所属のエース。仲間の救出と、ヒットラーの復活を阻止するために、単身敵国へと潜入する。

『ヒットラーの復活　トップシークレット』が発売された88年は、ファミコンのアクションゲーム全盛期。『スーパーマリオ』タイプの、主人公がぴょんぴょんと飛びまわる軽快なアクションゲームが子供たちの心をわしづかみにしていた時期に、ジャンプができないというラッド・スペンサーの登場は当時のゲームっ子に衝撃を与えた。

とはいえ、ラッドのアクションは斬新だ。アクションゲームキャラにとって、命の次に大事な能力・ジャンプの代わりに彼が手にしたものは、たった１本の丈夫なワイヤー。単純に各所に引っ掛けて障害物を跳び越えるだけでなく、天井にぶら下がった状態で敵を攻撃したり、落とし穴からの脱出、さらには空中でワイヤーの着脱を繰り返すなど、サーカス団やアレグリア真っ青な曲芸的動きを、ラッドは披露している。

彼のワイヤーに対するこだわりは相当で、普通に歩ける程度の段差でも、ワイヤーを使って登らずにはいられないほど。今でこそ、携帯電話やら恋愛やらに心の拠り所を求める症状は珍しくないが、どうやらラッドは17年も前にワイヤー依存症を発症していたようだ。

ゲームの物語はラッドが救出した英雄スーパージョー（『戦場の狼』の主人公）の回顧録という形で進められていく。エンディングにはジョーのサインともに「2010年８月２日」という日付が表示されるのだが、もしこの日付が次回作の発売日を意味しているとしたら……。あまりにも壮大な計画だ。

海外版として、ゲーム内容はそのままにゲームボーイに移植されたのだが、タイトルは『バイオニックコマンドー』に変更されている。やはり海外で発売するには「ヒットラー」は刺激が強すぎるのだろうか？

Other Games

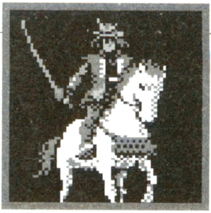
『トップシークレット』(1987年／AC)
『バイオニックコマンドー』(1992年／GB)

日本で最も有名な戦国武将！

織田信長

【おだ・のぶなが】

『信長の野望　全・国・版』（1988年・コーエー）



Profile Data

『信長の野望』シリーズには欠かせない有名武将。天文３年、尾張（現在の愛知県）で織田信秀の長男として生まれる。天下統一を目指し勢力を拡大したが、明智光秀の謀反によって討たれる。

コーエーきっての看板ゲームであるシミュレーションゲーム『信長の野望』シリーズの主人公。歴史上、その破天荒な言動から“うつけ者”“豪放無頼”などと称されてきた信長だけに、ゲーム中では、格闘家顔負けの異様なまでのマッチョ男として描かれている。教科書で見る信長は瓜実系で、どちらかといえば神経質そうな顔立ちだが……。

信長らしさはゲーム中のパラメーターにも反映されていて、「野望」を示す数値だけは、シリーズ中常にＭＡＸ状態の100を維持！　兵科は鉄砲に優れ、最近の作品では、武田の騎馬隊を撃破した鉄砲三段も使いこなすハングリーぶりだ。しかし、残念なことにこの有名な“長篠の戦い”における鉄砲エピソードは、フィクション説が有力で、江戸初期の軍記物語「信長記（しんちょうき）」に記された内容をうのみにしてしまったために起きてしまった勘違いとのこと。それどころか対戦相手であった武田の騎馬隊の存在すらも怪しいらしく（当時は馬に乗ったままで戦を行うことはなかったそうな）、かろうじて合戦場に設置されていた馬防柵の存在が確認されている程度。後の戦いで、紀州の雑賀衆、鉄砲部隊に信長自身が苦戦を強いられたことを鑑みても、銃火器による戦術革命を果たした天才！　という肩書きは、もしかしたら少々無理があるのかもしれない。

こう書きつづると、夢もロマンもないが、ネガティブになってはいけない。漆黒の南蛮甲冑に身を包んだ信長が存在し、乱世に生きていたのは紛れもない史実。ゲーム中の信長は、ほどよく人肌に暖められた草履を履きつつ、疾走する騎馬隊を一斉掃射で蹴散らし、幻魔となったあとも、明智左馬介と死闘を繰り広げた男のロマンの権化なのだ！

Other Games

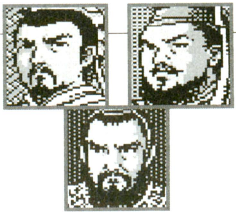
『信長の野望　戦国群雄伝』（1990年／FC）、『鬼武者』シリーズ（2001年／PS2／カプコン）、『戦国無双』シリーズ（2004年／PS2）

蜀・魏・呉を代表する覇王たち！

劉備・曹操・孫権

【りゅうび・そうそう・そんけん】

『三國志』(1988年・コーエー)



Profile Data

劉備・字は玄徳（161～223年）。曹操・字は孟徳（155～220年）。孫権・字は仲謀（182～252年）。三国志に登場する、蜀・魏・呉を代表する名君たち。中国大陸平定を目指し、乱世を駆ける！

劉備、曹操、孫権の三者は、数多く存在した君主武将の中でも、三国志時代を代表する花形スター。ここでは、各人を個別に説明しよう。

劉備は、中国の後漢末期から三国時代に活躍した英傑で、のちに蜀の初代皇帝にまで登り詰めた野心の人物。その一方で、関羽、張飛の豪傑らと義兄弟の契りを交わした“桃園の誓い”、諸葛亮を軍師に迎えるために三度庵を訪れた“三顧の礼”、諸葛亮を敬い重く珍重した“水魚の交わり”などのエピソードを見ても、義と道徳を重んじる徳の人だとわかる。こういった史実から、ゲーム中のパラメータは、知力とカリスマ性の数値が高い。さすがは漢中王の子孫といったところだろうか。

曹操は“乱世の奸雄”や“治世の能臣”と称される魏の君主。部下にも恵まれ、野望を果たした。魏を本伝に記されている「正史三国志」と、蜀を本伝とする「三国志演義」では評価が大きく異なり、正史では文武に秀でた才能豊かな人物とされているが、演義では軽佻な人柄とされ、悪役色が強くなっている。これは自分で物事を成すよりも、人を使う術に長けた人物が英雄視される儒教の思想も大きく関係している。『三國志』シリーズをはじめとするゲーム中では、正史色が強いようだ。

孫権は呉の初代皇帝となった人物。呉の礎を築いた父・孫堅と、“江東の小覇王”と称された兄・孫策の遺志を継ぎ、19歳という若さで呉の盟主となった。外交と状況判断能力に優れた人物で、時代の流れを常に読み、蜀、魏の両方と同盟を結びながら、三国の力関係を均等にしていった。ゲーム中では、長命で帝位に昇る相といわれた孫権らしく、運勢関連のパラメータが高い。

Other Games

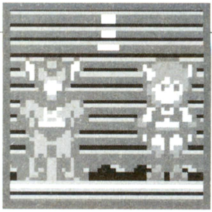
『三國志Ⅱ』(1990年／FC)
『三國志 中原の覇者』(1988年／FC／ナムコ)
『天地を喰らう』(1989年／FC／カプコン)
『真・三國無双』(2000年／PS2)
『三国志戦記』(2002年／PS2)
『三国志大戦』(2005年／AC／セガ)ほか

コナミの"元"マスコットキャラクター

コナミマン&コナミレディ

【こなみまん&こなみれでぃ】

『コナミワイワイワールド』(1988年・コナミ)



Profile Data

正式名称はコナミマン太郎。コナミを代表するマスコットキャラクターで、多くの作品に隠れキャラとして登場している。相棒のコナミレディは、シナモン博士が開発したアンドロイドである。

コナミゲームの主人公たちを一堂に会したゲーム、『コナミワイワイワールド』の主人公。それまでにも数多くのゲームに隠れキャラクターとして登場し、プレイヤーに得点を与えたり、ライフ回復のお手伝いなどをしている。ゲーム中での攻撃方法はパンチとビームガンで、マントを入手すると空も飛べるようになる。またパイロットとして、ビックバイパーの操縦もできる。とはいえ、相棒のコナミレディのほうがキックのリーチが長いため、コナミレディをメインキャラとして使っていたちびっ子たちが多かった。

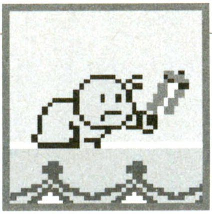
コナミの看板ゲームに起用され、マスコットキャラクターとしての地位を確立させた、と思われたコナミマン&コナミレディだったが、その後は不遇な時代を過ごすことになる。コナミマン本人も、続編の『ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城』で主役を張るつもりだったようだが、コナミの人気キャラに変身する能力（ゴエモン、シモン、フウマ、ウパ、ビルに変身可能）を持ったロボットのリックルに主役の座をサクッと奪われ、コナミレディとともにゲストキャラへ格下げ。『がんばれゴエモン』シリーズの脇役、エビス丸と同等の扱いになったわけだが、残念ながら、この一件に関する本人たちのコメントはない。

その後、本職である隠れキャラとしての仕事も激減してしまったコナミマンだったが、意外な人気タイトルで再び出番が！『ときめきメモリアル』のゲームスタート時、名前を入力する画面で「こなみまん」と入力すると、ゲーム中のパラメータが便利に変化するのだ。残念ながらコナミマンの姿は一切現れないため、ファンにとっては微妙な心境だろう……。

Other Games

『ロードファイター』(1985年／FC)、『グーニーズ』(1986年／FC)、『グーニーズ2』(1987年／FC)、『エスパードリーム』(1987年／FCD)、『ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城』(1991年／FC)

ガラガラ片手に戦う、ゲーム史上最年少勇者



ウパ

【うぱ】

『バイオミラクル　ぼくってウパ』(1988年・コナミ)

Profile Data

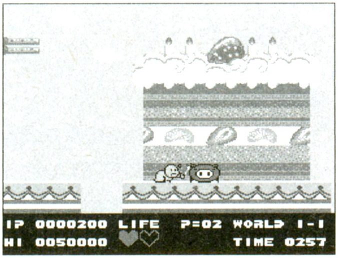
王国を襲う魔物を倒すため、妖精から授かったガラガラを手に旅に出る王子。まだ歩くこともできない乳幼児でありながら、冒険の中で奇跡とも言える進化を遂げていく。まさしくバイオミラクル！

ウパは､ルアクーヨ王国の王子で、王国の危機を救うために魔物に立ち向かう勇者。ゲーム史上、最年少の主人公と言えるだろう。

魔物が封印された壺を割ってしまった責任をとるため、毛も生えそろわない乳幼児がひとり旅に出ることも驚きだが、それを許す周りの大人たちも相当な肝っ玉の持ち主だ。立ち上がることもできない赤ん坊が、強い責任感に突き動かされ、ロンパース姿でガラガラを片手にハイハイで進んでいく姿は、衝撃的かつあまりにもストイック！

だがウパが手にしているガラガラは、ただの幼児用玩具ではない。妖精から授かった勇者アイテム、その名もガラ・スウォードなのだ。このガラガラの力もあり、ウパは乳幼児でありながら敵に突進して攻撃したり、いきなり直立歩行をしたり、空を飛んだりと、常識破りの進化を遂げる。ゲームタイトルのとおり、まさにバイオミラクル（生命の奇跡）を体現したスーパーベビーなのだ。

当時、とある人気ゲーム雑誌の裏技コーナーに“『バイオミラクル　ぼくってウパ』プレイ中にあるコマンドを入力すると、同社のシューティングゲーム『グラディウス』をウパを自機にして遊べる！”というガセネタが掲載されたことがある。ゲームっ子たちが一粒で二度おいしいと喜び勇んでゲームをねだったのは言うまでもない。



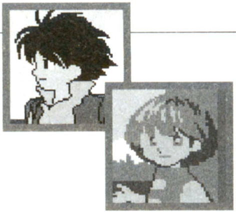
赤ちゃんにケーキにガラガラと、緊張感はゼロ

Other Games

『極上パロディウス』(1994年／SFC)､『実況おしゃべりパロディウス』(1995年／SFC)、『ポップンミュージック9』(2004年／PS2)

ほのぼのタッチのベストカップル

カイル&キャル



【かいる&きゃる】

『リップルアイランド』（1988年・サンソフト）

Profile Data

闇の帝王ゲロゲールの退治に向かう勇気ある青年。ヒロインのキャルとは、旅の途中で出会う。同じ目的を持った2人は協力して苦難を乗り越えるうちに、お互いに惹かれ合っていく。

カイルは、島を支配している闇の帝王ゲロゲールを倒すために、冒険に旅立つ勇気ある青年。とはいえ、カイルは剣や武術の達人でもなければ、手の甲に意味ありげな紋様が浮かびあがるような生まれ持っての勇者でもない。ごくごく普通の人間なのだが、野望だけは信長クラスの大物。闇の帝王を倒して姫をめとり、王様から大金をもらってウハウハな人生！　という未来予想図を描いているのだから驚きだ。自分の勝利を微塵も疑わないポジティブな生き方は評価に値するが、欲望むき出しの緊張感のなさはマイナスか!?

一方、ヒロインのキャルは、ゲロゲールに故郷を水没させられた少女。木の上でボーっと沈んだ村を眺めていたところを、カイルに声をかけられて仲間になる。カイルと違い、動物と会話できる特殊能力を持つ、ちょっと変わった女の子。特殊能力を活かしてカイルの冒険を手助けするも、彼女の大絶叫が雪崩を引き起こし、絶体絶命のピンチに陥るというコミカルな出来事も……。決して叫ばせてはいけない危険な少女だ。

旅を続ける間にキャルはカイルに惹かれていくのだが、二人のどこかぎこちないやりとりが、ほのぼのとしていて、そこが好きな人も多いことだろう。ゲロゲールを倒したあと、野望を捨てて姫をふったカイルも、どうやらキャルに惚れたようなので、一件落着といったところだろうか？若さはじけていた二人である。

カーソルを当てて会話をする、ＰＣゲーム仕様

Other Games

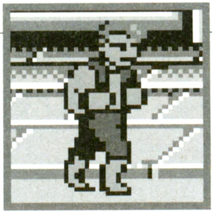
なし

伝説の双截拳を受け継ぐ豪傑兄弟！

ビリー・リー&ジミー・リー

【びりー・りー&じみー・りー】

『双截龍【ダブルドラゴン】』(1988年・テクノスジャパン)



Profile Data

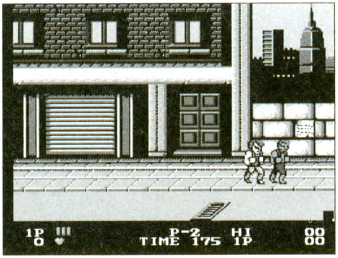
双截拳（そうせつけん）の達人で、実の兄弟。危険を顧みず、愛するヒロインを救うため悪漢たちに立ち向かう。ちなみに兄がジミー・リー（2P)、弟がビリー・リー（1P）となっている。

見分けがつかないぐらい似ている兄弟。プレイヤーが困惑しないように気を利かせたのか、はたまたお互いに極度のブラザーコンプレックスなのか？　デザインは同じだが、色違いの服を着ている。２人とも双截拳というマーシャルアーツに近いオリジナルの拳法の達人で、パンチとキックをメインに戦っていく。

初出となったアーケード版の『双截龍』は、エルボーを放つだけでラストステージまで進めるという、子供の財布に優しい仕様になっていた。しかし、移植されたファミコン版では、めちゃくちゃに難度の高いゲームに生まれ変わっている。現代のゲームではとても考えられないが、コンティニューすら許されないシビアなシステムで、ヒロインを助けられずに倒れたプレイヤーが続出した。

そして敵ボスを倒したビリーの前に立ちはだかるのが、血を分けた兄のジミーだ。ジミーは敵に洗脳されたわけではなく、単純にヒロインの魅力に負けたようで、「兄弟愛なんかより、恋人じゃ！」といわんばかりにビリーに襲いかかってくる。まったくもって罪作りなヒロインである。

このヒロイン、２人同時プレイのエンディングでは、兄弟対決に勝利したほうと抱き合っている。強い男しか愛せない女性ならまだいいが、単に兄と弟の見分けがついていないだけだとしたら、あまりにもビリーらがふびんではあるが……。



襲いかかってくる暴漢たちを、拳でうち破れ！

Other Games

『双截龍』(1987年／AC)、『双截龍Ⅱ』(1989年／FC)、『双截龍Ⅲ』(1991年／FC)、『双截龍アドバンス』(2004年／GBA／アトラス)

世界を熱狂させる天才サッカー小僧！

大空 翼

【おおぞら・つばさ】

『キャプテン翼』(1988年・テクモ)

Profile Data

7月28日生まれ。ドライブシュートが得意なサッカーの天才児。原作コミックでは舞台を世界に移し、リーガ・エスパニョーラ（スペインリーグ）所属バルセロナのメンバーとして奮闘している。

強力な必殺シュートを武器に、サッカーの常識を覆した危険な少年。ガッツさえあればＯＫ牧場！とばかりに、センターサークル付近からもゴールを量産することが可能で、相手チームはゴールポストにボールが当たることを祈るしかない始末。ライバルチームの日向小次郎も、ディフェンダーを４～５人吹っ飛ばしてからゴールネットを突き破るタイガーショットを打ってくるので、お互いさまだろう。いや、翼チームのゴールキーパーが森崎であることを考慮すると、フェアとは言い難い。なにせ森崎を例えるなら「そう何度も抜かれてたまるかー」と叫ぶザルがゴールに立て掛けてあるようなものなのだから……。

神業のようなプレイを連発する翼だが、原作でもゲームでも、チームメイトに技術指導をするような場面はほとんど見られない。キャプテンの椅子に座りながらも、小学生の頃から一緒にプレイをしてきた親友の石崎にさえ「狙って顔面ブロックをできるなら、足でボールを弾いたほうがいいよ」程度のアドバイスもできないのだから、思わずコミュニケーション能力に疑問を感じてしまう。「ボールは友達」という翼の口癖どおり、彼の本当の友達はボールだけなのかもしれない。しかしゲーム中では、友達であるボールをパンクさせることも多い。

ストーリーは、コミックに沿って進んでいく

Other Games

『キャプテン翼Ⅱ』(1990年／FC)、『キャプテン翼Ⅲ』(1992年／SFC)、『キャプテン翼』(1994年／MCD)、『キャプテン翼Ｊ』(1995年／SFC／バンダイ)、『キャプテン翼　栄光の軌跡(2002年／GBA／コナミ)ほか

◎第4章 88年 登場キャラクター編

摩天楼を駆け抜ける最強の忍者

リュウ・ハヤブサ

【りゅう・はやぶさ】

『忍者龍剣伝』(1988年・テクモ)

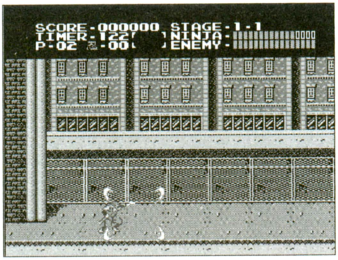
Profile Data

父であるジョウ・ハヤブサの遺志を継いで、秘伝の名剣「龍剣」を手に闇の軍団と戦う現代の忍者。強大な龍神の力を受け継ぐ一族の末裔だけに、実に多くの忍術を使いこなす。

多彩なアクションと深みのある物語が話題となり、テクモの看板ゲームとなった作品の主人公。ハヤブサ家に代々伝わる「龍剣」を操り、襲いかかってくる敵を倒していく青年だ。剣の腕は超人的で、向かってくる敵をなぎ払えば、敵の肉体は千々に切れて消滅してしまうほど。

初代『忍者龍剣伝』のパッケージには、劇画調のクールなイラストが使用されている。シリアスなゲーム内容とマッチしていて好評だったが、３作目『忍者龍剣伝Ⅲ～黄泉の方船～』では、突然にアニメ風のイラストに変化。おそらく、同時期に発売されたＯＶＡの影響だろう。

浮気せず『忍者龍剣伝』シリーズひと筋で活躍していたリュウ・ハヤブサだったが、腕を鈍らせないためか、95年には格闘ゲーム『デッドオアアライブ』に参戦している。しかし、本編三部作で力を使い果たしてしまったのか、本来のパフォーマンスを発揮しきれていない様子。現在は、庭に華のタネを撒いて毎朝毎晩ジャンプするところから修行し直しているとか、いないとか……？　ＳＦＣ版『忍者龍剣伝巴』が発売されてから早や10年。04年、Xboxで『NINJA GAIDEN』が登場し、リュウは華麗な忍術を再び披露。新天地で新たな戦いを繰り広げている。



斬った相手を木っ端みじんにする恐るべき龍剣！

Other Games

『忍者龍剣伝』(1988年／AC)、『忍者龍剣伝Ⅱ～暗黒の邪神剣～』(1990年／FC)、『忍者龍剣伝Ⅲ～黄泉の方船～』(1991年／FC)、『忍者龍剣伝GB～摩天楼決戦～』(1991年／GB)、『忍者龍剣伝』(1992年／PCE)、『忍者龍剣伝　巴』(1995年／SFC)、『デッドオアアライブ』(1997年／SS)、『デッドオアアライブ2』(2000年／PS2)ほか

奥州を束ねる隻眼の昇り龍！

伊達政宗

【だて・まさむね】

『独眼竜政宗』(ナムコ・1988年)

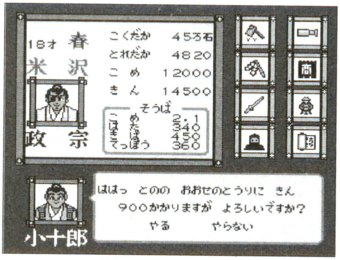
Profile Data

1567〜1636年没。戦国時代に活躍した戦国大名。16代当主・輝宗の長男として生まれる（幼名は梵天丸）。幼少時に患った疱瘡（天然痘）の後遺症により右目を失明し、後に独眼竜と呼ばれる。

いい意味でナムコらしいといえるシミュレーションゲームの主人公。硬派なイメージの伊達政宗も、ナムコにかかれば、すっかりほのぼのテイスト。イラストもどこかかわいらしく、伊達政宗とその家来である小十郎との掛け合いも楽しい。ゲーム目的は、最上や芦名といった大名を滅ぼし、奥州12ヶ国統一すること。ゲームシステムが易しく、SLG初心者にもすんなり受け入れられた。

『独眼竜政宗』では、コマンドを選択するとひとつ季節が流れるシステムのため、4回コマンドを実行すると1年が経過してしまう。最初は若々しかった政宗も時が経過するごとにグラフィックが変化し、最終的には白髪の老人になる。70歳になると寿命で死亡してしまうので、恋愛やレジャーに興じる暇もなく、自然と生き急ぐ必要が出てくる。覇権を求める派手さよりも、時の流れの早さと、人生のはかなさを伊達政宗の人生を通じて追体験できるのだ。

主人公が伊達政宗になった理由は、ソフト発売前年に放送された大河ドラマの影響が大きいと推測される。ブームに便乗する必要がないほど完成度の高いゲームではあったが､ドラマの主人公が違っていたら、小十郎はほかの武将になっていた可能性も考えられる。もしゲームの発売が翌年予定だったら、主人公は伊達政宗ではなく、武田信玄になっていたかもしれない!?



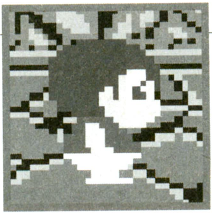
時と金の大切さを嫌というほど教えてくれる

Other Games

『信長の野望 全国版』(1988年／FC／コーエー)､『戦国無双』(2004年／PS2／コーエー)､『戦国BASARA』(2005年／PS2／カプコン)ほか

いたずらが原因で地獄に落とされた少年

たろすけ



【たろすけ】

『妖怪道中記』(1988年・ナムコ)

Profile Data

現世でのいたずら(変な意味じゃなく)をとがめられて、神様に地獄へ落とされてしまった少年。薬師如来に会うために、天界を目指して地獄を冒険する。詳しいプロフィールは一切不明。

ナムコの傑作アクションゲームの主人公。1987年にアーケード版の『妖怪道中記』が発表されると、美しいグラフィックと、当時では斬新だったマルチエンディングが話題となって人気を博し、翌年にはファミコンに移植されている。たろすけは、現世でのいたずらが原因で地獄界に落とされている。生きている人間、しかも今後の更生が期待できる若者を神様が直々に地獄に叩き落とすほどのいたずらとは、どのような行為なのだろうか? いたずらの内容は明らかにされていないが、この男、相当のワルだったのだろう。

たろすけが攻撃に使用するのは、ヨーヨーのように戻ってくる念力弾。ため撃ちで威力を増すことが可能で、敵を倒したときに落とすお金を集めてアイテムを買えば、連射もできるようになる。アイテムにはユニークなネーミングのものが多く、たろすけの移動スピードが上昇する「カール類酒」は特に秀逸だ。最終面をクリアすると、たろすけの来世の姿が決定される。プレイ内容がお金への執着が強すぎたり、敵に対する慈悲の心が欠けていると、人間に生まれ変わるのは難しい。苦難の道を歩んで天界にたどり着いたにもかかわらず、こともあろうにゴキブリに転生してしまうことも……。

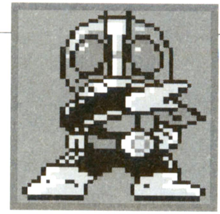
『ファミスタ'90』などでは、ナムコスターズのクリーンナップを任せられている強打者のたろすけ。よっぽど野球が気に入ったのか、アーケード版とメガドライブで発表された『球界道中記』では、本格的に野球に挑戦している。しかも、投げるピッチャー、打つバッター、守る野手のすべてがたろすけという、どこぞの会長もビックリのワンマンぶり。『妖怪道中記』で世話になった守護霊もんもたろうを、チームにしてあげてもよかったのに……。

Other Games

『球界道中記』(1991年/MD)、『ファミスタシリーズ』(1988年~/FC)、『ナムコ クロス カプコン』(2005年/PS2)ほか

昭和を代表するスーパーヒーロー！

仮面ライダー1号



【かめん・らいだー・いちごう】

『仮面ライダー倶楽部』（1988年・バンダイ）

Profile Data

知能指数600（!?）、スポーツ万能の青年・本郷猛が変身した姿。悪の結社であるショッカーによって肉体を改造されてしまったが、脳手術が施される前に脱出する。自由と平和のために戦うヒーロー。

２頭身のカワイイ姿になった、日本を代表する特撮ヒーロー。このようにデフォルメされたキャラクターはＳＤ（スーパーデフォルメ）キャラと呼ばれ、仮面ライダー以外にもガンダム、ウルトラマンなどが存在する。同じ路線でＣＢ（チビ）キャラというシリーズも発売されたが、名称が差別的であるという指摘を受けたため、世間に広まらないまま姿を消している。言葉狩りだろうか？

デフォルメされているのに、ゲームシステムは妙に現代社会的。「とにかく銭や！」という設定で、ステージをクリアするためにもお金、ほかのライダーを仲間にするときもお金（クリアには最低でも137万円必要）といった具合。ショップで仲間を３万円で買い取るライダーたちを見た当時のちびっ子たちは、どういう大人に成長したのだろうか？

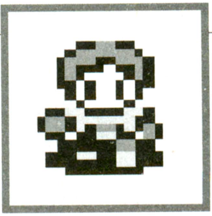
仮面ライダー１号は“技の１号”とも呼ばれている。ゲームでもその名に恥じない能力を誇るキャラクターとして活躍し、テクニックの数値が高く設定されている。その分、ほかの基本能力が低くなっているのはご愛きょうといったところだろうか。

『仮面ライダー倶楽部』が一部のファンの間で有名になった理由には、ソフトにセーブ・パスワード機能が存在しないことが挙げられる。しかも、全23ステージをクリアするために必要となる所用時間は、およそ30時間！　「ゲームは１日１時間」という高橋名人の神託を守れば、１カ月間もファミコンの電源を入れっぱなしにしてプレイする必要があるのだ。地球を守るヒーローを操るには、地球に優しくない状況でプレイせざるをえないというわけ!?

Other Games

『仮面ライダーSD』(1993年／FC／エンジェル)、『仮面ライダー』(1998年／PS)、『スーパーヒーロー作戦』(1999年／PS／バンプレスト)、『スーパー特撮大戦2001』(2001年／PS／バンプレスト)、『SIMPLEキャラクター2000シリーズ 仮面ライダーTHEバイクレース』(2001年／PS)、『仮面ライダー 正義の系譜』(2003年／PS2)ほか

万人が楽しめるアクションＲＰＧの主人公



アドル＝クリスティン

【あどる＝くりすてぃん】

『Ys[イース]』(1988年・ビクター音楽産業／ファルコム)

Profile Data

『イース』シリーズの主人公。赤い髪と黒い瞳が印象的な青年。シリーズによって年齢は異なるが、初作品の『Ys［イース］』では16歳のときに冒険を始め、１年後にエステリアに漂着する。

ゲーム界を代表する好色一代男。とにかくモテモテで、登場する女性のほとんどが彼に好意を持つために、ストーリーとはまったく関係ないところでプレイヤーをドキドキさせるニクイやつ。「お前は007のジェームズ・ボンドか!?」とツッコミを入れずにはいられないモテぶりで、ある意味男子の天敵とも言えるキャラクターだが、女性ゲームファンを大幅に増やした立役者であるのも真実。元祖アイドルキャラクターといったところだろうか。

ＲＰＧの主人公全般に言えることだが、中でもアドルは特にトラブルを誘引する体質のようで、次から次へと無理難題を持ちかけられる。落とし物の探索ぐらいはカワイイものだが、初対面の相手に「世界滅亡を救ってくれ」的なことを言われたら普通ドン引きするだろうに……。冒険者というアバウトな職業をやっているために、ほとんどの依頼を無言で引き受け、何の疑問も抱かずにまい進していく姿は美しくもあるが、頼み事を断れない性格の彼は、現代社会ではオレオレ詐欺やキャッチセールスのカモになるのがオチだろう。

ちなみに、ゲームタイトルにもなっている「Ys［イース］」という名前は、フランスの伝説の都市「イス」をモチーフにしている。５世紀頃にブルターニュ地方の西端の海に面している低地に造営され、洪水（もしくは津波）が原因で一夜で姿を消したと伝えられている。

アドルだけでなく、ほかの登場キャラも渋い！

Other Games

『YsⅡ』(1990年／FC)、『YsⅢ』(1991／FC)、『YsⅣ ～Mask of The Sun』(1993年／SFC／トンキンハウス)ほか

主人公を叱咤激励する元祖お姉さんキャラ

橘 あゆみ

【たちばな・あゆみ】

『ファミコン探偵倶楽部～消えた後継者～前・後編』(1988年・任天堂)

Profile Data

空木俊介が経営する空木探偵事務所で助手を務める17歳の女子高生。事件を解決するために、主人公（プレイヤー）と協力して捜査を進める。『BS探偵倶楽部』では、主役として活躍している。

橘あゆみは、どんなことにも一生懸命な性格で、芯の強い女の子。敏腕探偵として警察にも信頼されている空木俊介のもとで、若き助手として働いている。空木探偵事務所は裕福には見えないが、主人公とあゆみのふたりを助手として雇うぐらいの余裕はあるようだ。アルバイトながら、探偵という危険と隣り合わせの仕事に膨大な時間を割いているあゆみだが、彼女の通っている高校ではアルバイトを禁止されてはいないのだろうか？　その前に、事務所を留守にしてばかりいる空木探偵が、未成年者の保護条例違反で逮捕されなければいいのだが……。

シリーズを重ねるごとに顔が大きく変わるため、一部のファンの間では整形疑惑も浮上しているあゆみ。時間差のないディスクシステムの前編と後編でも顔が違うため、弁護は難しい。髪型にはこだわりがあるようで、シリーズで一貫している。

『ファミコン探偵倶楽部』では主人公の補佐的立場のあゆみだが、後に主役として大抜てき。そのあゆみが主役を務める『ＢＳ探偵倶楽部』は、サテラビューで配信されていた作品のため、残念ながら現在ではプレイ不可能な幻のゲームとなっている。ファンが多いだけにリメイク作品の発表が待たれる。

余談ではあるが、ゲームキューブで発売されている『大乱闘スマッシュブラザーズＤＸ』では、鑑賞可能なフィギュア化された橘あゆみが登場している。これは往年のファンは喜びを隠せない、かなり渋い人選だ。このフィギュア、画面内で回転させることが可能で、下からのぞくこともできる。霊長類の頂点に立つ人間にのみ与えられたもの、それは理性。くれぐれものぞかないように！

Other Games

『ファミコン探偵倶楽部PartⅡ～うしろに立つ少女～』(1989年／FCD)、『BS探偵倶楽部～雪に消えた過去～』(1997年／SFCサテラビュー)、『ニンテンドーパワー専用 ファミコン探偵倶楽部PartⅡ～うしろに立つ少女～』(1998年／SFC)ほか

FAMI-COLUMN

愛すべきサブキャラたち④

【88年登場編】

No.1 あね

『リップルアイランド』

イチゴで病気を吹き飛ばす

リトナの村に住む姉妹の姉。病弱で寝たきりの日々を送っている。横では悲壮な面もちで妹が看病しており、さぞかし重い病気なのだろうと思わせるが……。カイルが何の変哲もないイチゴを食べさせてあげると、一瞬で元気になり起き上がって、あまつさえハキハキとしゃべり出すのである。その変わり身の早さが面白い。

No.2 アボボ

『双截龍』

序盤の敵とは思えない凶悪巨漢

ステージ1のボスでありながら、『双截龍』の中で最強と目されるアボボ。巨大なボディから繰り出される技の破壊力は、思わず絶句するほどにすさまじい。打ちどころが悪ければ、たったの一撃でビリーの体力を軽く30%ほど奪い取ってしまう。プレイヤーの間では、アボボを制したものが『双截龍』を制すとさえ言われていた。

No.3 もんもたろー

『妖怪道中記』

元祖「スタンド」の守護霊

守護霊となり、たろすけをサポートする御先祖様。お札を使うと出現しリモコンのように操作できる、俗に言う「スタンド」である。もんもたろーをいかに効果的に利用するか、それがゲームの熱さを何倍にも膨れ上がらせた。PCエンジン版では出現機会が限られていたが、ファミコン版は札の数だけ呼び出せるのが素晴らしい。

No.4 レア

『Ys』

繊細さと大胆さを合わせ持つ

銀のハーモニカを失い困っているときに、アドルと出会った詩人の少女。落ち着いた印象を受けるが、時に手段を選ばぬ大胆な姿を見せるのが彼女の魅力。ヒロインのフィーナに負けない存在感を示していた。アドルのために敵にわざとつかまり、進むべき道を示すなど、シナリオに深みを持たせる立ち回りも見事である。

第5章 '89～'94年登場キャラクター編

1989-1994 Appearance Characters

TOPICS

'89年 この年の出来事

1月7日	昭和天皇崩御。年号が平成に
4月1日	消費税スタート（税率は3％）
10月17日	サンフランシスコで大地震発生
11月9日	ベルリンの壁崩壊

'90年 この年の出来事

4月1日～9月30日	大阪で「花と緑の博覧会」開催
6月29日	礼宮親王、紀子様御結婚
8月2日	イラク軍クウェート侵攻
10月3日	東西ドイツ統合

'91年 この年の出来事

1月17日	湾岸戦争勃発。多国籍軍2月27日クウェート開放
3月9日	東京・西新宿に新都庁舎完成
6月3日	雲仙・普賢岳で火砕流発生。死者40人
12月26日	ソビエト連邦崩壊

'92年 この年の出来事

2月8日～23日	アルベールビルで第16回冬季オリンピック開催
4月25日	ロック歌手、尾崎豊死亡
6月15日	PKO協力法案成立。自衛隊の海外への派遣が可能に
7月25日～8月9日	バルセロナで第25回オリンピック開催

'93年 この年の出来事

3月6日	東京地検、金丸自民党副総裁を脱税容疑で逮捕
5月15日	Jリーグ（日本プロサッカーリーグ）誕生
6月9日	皇太子殿下・雅子様御結婚
7月12日	北海道南西沖地震発生

'94年 この年の出来事

2月12日～27日	リレハンメル冬季オリンピック開催
6月27日	松本サリン事件発生
6月30日	村山内閣発足
9月4日	大阪・関西国際空港開港

'89年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

2月15日	バンダイ『ファミコンジャンプ　英雄列伝』発売
4月21日	任天堂、携帯ゲーム機「ゲームボーイ」発売
7月27日	任天堂『MOTHER』発売
12月22日	コナミ『悪魔城伝説』発売。音楽でも話題に

'90年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

2月11日	エニックス『ドラゴンクエストⅣ』発売
4月26日	SNK「ネオジオ」発売。以降13年にわたりソフトを供給
4月27日	スクウェア『ファイナルファンタジーⅢ』発売。ミリオン達成
10月6日	セガ携帯ゲームマシン「ゲームギア」発売
11月21日	任天堂「スーパーファミコン」発売

'91年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

4月26日	コナミ『ラグランジュポイント』発売
8月30日	HAL研究所『メタルスレイダーグローリー』発売。後にプレミア化
12月29日	バンプレスト『第2次スーパーロボット大戦』発売

FAMILY COMPUTER '89~'94 TOPICS

89年に発売されたゲームは約160本。タイトル数ではまだ盛況を見せているが、発売よりすでに6年が経過し、続編タイトルが目立ってきた。この年のミリオンタイトルはバンダイ『ファミコンジャンプ英雄列伝』。週刊少年ジャンプ20周年作品ということで大々的に宣伝され、書店での販売も行われた。この頃になると、ロムカセットで2メガ・4メガといった大容量、かつバッテリーバックアップ機能搭載はあたり前になり、ディスクシステムでの発売は徐々に少なくなっていく。

90年に発売されたゲームも160本台を維持。タイトル数こそ多いが、市場にソフトがあふれ、売れるものと売れないものの差が激しくなってきた。

大きな話題としては、エニックス『ドラゴンクエストⅣ』の発売。章立ての物語やAI戦闘など、新機軸を数多く盛り込み310万本のヒット作になる。同年にはもう一方の雄・スクウェアの『ファイナルファンタジーⅢ』も発売され、こちらは初めてのミリオンを記録。またパズルでは任天堂『Dr.MARIO』が健闘し150万本を突破した。

ハード面ではファミコンの後継機になる、「スーパーファミコン」の発売が挙げられる。11月に発売された同マシンは、16BitCPUの搭載と拡大回転などを可能にした高い描画性能を備え、華々しく登場。ファミコン同様にソフト&メーカーに恵まれ、時代を席巻していく。

91年に発売されたゲームは約150本。前年のスーパーファミコン発売にもかかわらず、タイトル数はまだ維持。この年発売の人気タイトルは、バンプレストの『第2次スーパーロボット大戦』とアスキーより発

'92年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

3月14日	任天堂『ファイアーエムブレム外伝』発売
4月1日	ビクター、メガドライブとメガCD一体型マシン「ワンダーメガ」発売
9月14日	任天堂『スーパーマリオUSA』発売
12月22日	ディスクシステム最後のソフト『ファミマガDisk Vol. 6』発売

'93年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

2月5日	コナミ『悪魔城ドラキュラ(カセット版)』発売
3月23日	任天堂『星のカービィ 夢の泉の物語』発売
12月1日	任天堂、「AV仕様ファミリーコンピュータ」発売
12月1日	ナムコ『ファミスタ'94』発売。シリーズ最終作

'94年 ファミコンをめぐるこの年の出来事

2月19日	任天堂『ワリオの森』発売
6月24日	ハドソン『高橋名人の冒険島Ⅳ』発売。ファミコン最終ソフトに
11月22日	セガ、ゲーム機「セガサターン」発売
12月3日	SCEよりゲーム機「プレイステーション」発売

売された『ベスト競馬 ダービースタリオン』。どちらもミリオンこそ達成しなかったが、多くの固定ファンを獲得し、現在まで続く一大シリーズに成長する。

92年に発売されたゲームは97本。メーカーの看板タイトルはスーパーファミコンへの移行が進み、ファミコンは対象年齢を下げたキャラクターものが目立つようになる。また、以前ディスクで出たゲームをカセットに入れ直して販売、というケースも見られるようになってきた。

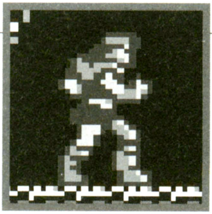
年末にはディスクカードの最終ソフト『ファミマガDisk Vol.6じゃんけんディスク城』が徳間書店から発売。ひとつの歴史に幕を下ろす。しかしディスクシステムの書き換えサービスは継続され、2003年9月の終了まで、あしかけ17年にわたりユーザーを楽しませた。

93年に発売されたゲームは約50本と減少。10周年を迎えたこの年、ユーザーの関心は来年発売の新型機に移っていたが、普及台数を武器にソフト発売が続く。年末にはAV端子を標準装備した廉価版「AV仕様ファミリーコンピュータ」が登場。Ⅱコンにマイクこそないが、その後10年間にわたり生産が行われた。

そして94年、この年発売ソフトは7本。ファミコン最後の1本は『高橋名人の冒険島Ⅳ』。ブームを支えた高橋名人が最後を飾る、ファミコンらしいフィナーレだった。

部品調達困難を理由にファミコンの生産が終了したのは、なんと21世紀に入った2003年9月。20年間にわたり生産され販売されたゲームハードは、ファミコンが最初で最後だろう。

ヴァンパイアハンターとしての腕は超一流！



ラルフ=C=ベルモンド

【らるふ＝C＝べるもんど】

『悪魔城伝説』(1989年・コナミ)

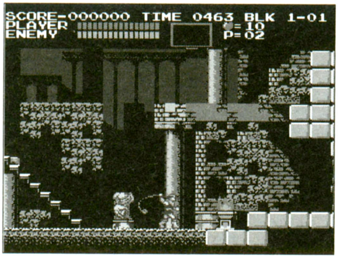
Profile Data

15世紀に活躍していた正統ヴァンパイアハンターの末裔。旅先で出会ったグラント・ダナスティ、サイファ・ヴェルナンデス、ドラキュラ伯爵の息子アルカードと協力してドラキュラ伯爵を倒した。

ドラキュラ討伐をなりわいにするヴァンパイアハンター。ベルモンド家に代々伝わるムチを武器に、襲いかかってくる敵を次々となぎ倒していく。ムチは2段階にパワーアップし、革製から鉄鎖、そして射程距離が伸びるようになっている。ムチ以外にも短剣、聖水、十字架、斧などを使った攻撃があるが、冒険で集めたハートを消費しなければ使用できない。一見すると命を削って攻撃をしているようだが、ハートとライフはまったくの別物。それほど犠牲精神にあふれた聖人ではない。

ラルフの外観は長髪に生足ブーツ姿と、まるで現代のギャルのような格好をしている。代々続くヴァンパイアハンター家だけに、正統な格好と思われるが、子孫の面々には評判が悪いよう。その後の作品に登場する主人公たちは、長ズボンを着用していることが多い。ときどき膝当てを使用するキャラクターが登場するなど、時代の経過とともに防御面に気を配る者も増えている。

『悪魔城伝説』でラルフの仲間になるアルカードは、97年に発売されたプレイステーション用ソフト『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～』に主人公として登場している。アルカードは、ドラキュラの息子なのでムチを使った攻撃はできないが、RPG要素が強くなったことで装備品を含めたアイテムの収集、マップの探索など、新しい楽しみ方ができるようになっている。



見事なムチさばきで、悪魔城を突き進んでいく

Other Games

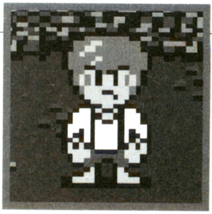
なし

シャイで引き際を知っている冒険少年！

トム・ソーヤ

【とむ・そーや】

『スクウェアのトム・ソーヤ』(1989年・スクウェア)



Profile Data

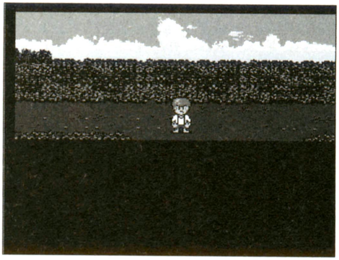
アメリカの小説家、マーク・トウェイン原作の「トムソーヤの冒険」に登場する男の子。親友のジョゼフ・パーカー、ハックルベリー・フィンと一緒にいたずらばかりしている。

世界的に有名な児童小説「トムソーヤの冒険」をベースにした主人公。アメリカのミズーリ州セント・ピーターズバーグを舞台に親友のハックルベリー、ビリーらと一緒に宝探しの冒険に出掛ける。トムは幼くして、同じ学校に通う同級生のレベッカ・サッチャー、通称ベッキーにベタぼれ。心とは裏腹にいつも軽口を叩いてしまい、思いを伝えられないでいる純真な少年だ。

タイトルにメーカー名が入っている風変わりな作品として知られているが、これは同時期にセタから発表された『トム・ソーヤの冒険』との混同を懸念した苦肉の策だった。小数点以下のダメージ、経験値が存在しない成長システムなどの独創的なアイディアと相まって、強烈なインパクトを残すことに成功している。

ゲーム中で注目したいのは、トムだけが使える「にげる」という特技。ほかの仲間の辞書には「にげる」という言葉自体がないようで、トムが先頭になって号令をかけないと、仲間は敵から逃げることができない。重要なコマンドであることは間違いないが、いかんせん主人公らしからぬ行動ではある。

冒険中「ねずみのしっぽ」というアイテムを手に入れて狂喜乱舞したファンも多かったが、残念ながらクラスチェンジはできない。試練の洞窟内でバハムートに謁見して、トムソーヤが中学生に進級！　という展開が期待されていたのだが……。



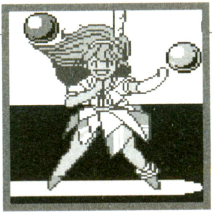
半袖シャツに七分丈ズボンという、王道少年だ

Other Games

『トムソーヤーの冒険』(1989年／FC／セタ)

歌と踊りでスーパーアイドルを目指す少女

西園寺エリカ



【さいおんじ・えりか】

『アイドル八犬伝』(1989年・トーワチキ)

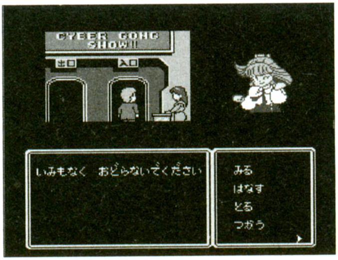
Profile Data

西園寺家の三女。エリートの姉2人にコンプレックスを抱いていたが、乳母のミホが連れてきた芸能評論家・真実一郎にアイドルとしての資質を見いだされる。得意の歌を武器にトップを目指すが……。

主人公のエリカは、日本有数の大財閥、西園寺家の後継者候補のひとり。数十の会社を経営する天才実業家の長女・シズカと、数々の特許と博士号を持つ天才科学者の次女・レイカのふたりと後継者争いをすることになるのだが、エリカには金も名誉もな〜んもないありさま。家長のトミコに認めてもらうために、唯一の特技である歌を活かしてスーパーアイドルになる決意をする。

どんな苦難も笑顔と無意味なダンスで乗り越えるエリカが、苦手としているもの。それは、文字の多い本と苦いコーヒー。しかし、この弱点はファンにとってはいわゆる"萌え"要素が強く、アイドルとしては満点の回答。むしろ問題なのは、自殺志願者に「なんで　なんで　しんじゃうの　たのしく　いきれば　いいじゃない　いちごのケーキをおいしくたべて　あまい　ココアでひとやすみー♪」などという脱力ソングを披露する歌のスキルのほう。確かに死ぬ気は失せるだろうが……。

タイトルからもわかるように、このゲームは滝沢馬琴の小説「南総里見八犬伝」をベースにしている。しかし、ストーリーやキャラクター、時代設定などは大きく異なり、仲間を7人集める以外には共通点らしきものは見当たらない。強いて挙げるならば、83年に公開された映画「里見八犬伝」のヒロインが、エリカと同じく、人気アイドルの薬師丸ひろ子だったことくらいか？



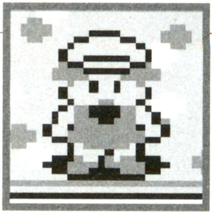
歌、踊り、ほほ笑み、とぼけるのコマンドを常備！

Other Games

なし

兄の恋路を全力で潰しにかかる極悪少女!?

クインティ&カートン



【くいんてぃ&かーとん】

『クインティ』(1989年・ナムコ)

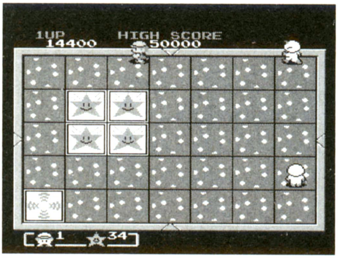
Profile Data

５人兄妹の末っ子。お兄ちゃんの恋人に嫉妬してしまい長男プラム、次男セカム、三男トライと一緒に四男のカートンの恋人・ジェニーをさらってしまう。兄妹の中で唯一魔法を使うことができる。

５人兄妹の末っ子として育ったクインティは、とっても甘えん坊で、ちょっとブラコン気味の女の子。すぐ上の兄カートンに彼女ができたことに嫉妬して、ほかの３人の兄と協力してジェニーをさらってしまう。最近話題の“ツンデレキャラ”の走りとも言える存在だ。

プレイヤーである兄のカートンを困らせるため、ステージのタイムがゼロになると、クインティは魔力でカートンの動きを鈍くし、敵のスピードを上げるなど、さまざまな意地悪を仕掛けてくる。床のパネルをめくることしかできない無力な兄を全力でつぶしにくるあたりに、クインティの執念深さと、少女期特有の無邪気な殺意が表れている。注目したいのは、２人同時プレイでクリアすると、カートンに悲劇が待ち受けている点。カートンがやられた状態で、２Ｐキャラのパートンがクインティを倒してしまうと、あろうことか恋人ジェニーはパートンのもとへ……。この浮気者！　やられた俺が悪いのか？　というカートンの魂の叫びが聞こえてきそうだ。

『クインティ』は、自主制作ゲームでありながら、スマッシュヒットを記録した名作アクションパズルゲーム。開発は『ポケットモンスター』の生みの親である田尻智氏。同じくポケモンのキャラクターデザインを担当している杉森建氏の描いたコミック版「クインティ」もファンの熱い支持を得ている。



パネルをめくることしかできない無力な四男

Other Games

なし

一世風靡したお笑い集団が、ゲームで大暴れ！

ラサール石井&チャイルズ

【らさーる・いしい&ちゃいるず】

『ラサール石井のチャイルズクエスト』(1989年・ナムコ)

Profile Data

ラサール石井＝本名・石井朗夫。渡辺正行・小宮孝泰とコント赤信号を結成し、花王名人劇場でデビュー。チャイルズ＝りん、きりこ、ゆうこの三人組。リーダーの磯野貴理子は現在も活躍中。

『ラサール石井のチャイルズクエスト』は、ラサール石井がプロデュースを手がけているアイドルお笑いグループ・チャイルズをメジャーにするため、マネージャーとなって奮闘するＲＰＧだ。しかし、当のラサール石井は、冒頭で趣旨説明をしたあと個室にこもり、コントの台本作成にいそしむため、ほとんどゲームには参加してこない。一方、主役のはずのチャイルズも、主人公であるマネージャーの後をついて歩くだけで、戦闘（といっても相手をヨイショするだけ）には参加しない。それどころか、ホテルの部屋が汚い、トイレに行きたいうんぬんとわがまま放題で､本来のゲーム目的とは違い､マネージャーの悲哀を実感できる内容となっている。

ラサール石井は、鹿児島のラ・サール高校出身のお笑い芸人。芸名に「・（中黒）」を使用しない条件で、母校から芸名使用の許可も取っている。現在はピン役者・芸人としてＴＶ出演、舞台活動を行うことが多く、テレビアニメ「こちら葛飾区亀有公園前派出所」では、主役の両津勘吉の声優も務めた。

チャイルズは久留龍子、磯野貴理子、茂原裕子で構成された女性３人のグループ。フジテレビの人気バラエティ「笑っていいとも！」の五代目いいとも青年隊としてデビューしている。88年には「恋は魚河岸のごとく」で歌手活動も開始し、お笑いと歌の両方をこなせるアイドルとして話題を呼んだ。グループ名のチャイルズは、子供の複数形から取っているのだが、正しくは「Children」となるはず……。ゲームの中でも、この凡ミスはネタにされている。グループ解散後、磯野貴理子は結婚できない負け犬キャラで大ブレイク。しかし03年にマネージャーと結婚し、勝ち組へと転身している。

Other Games

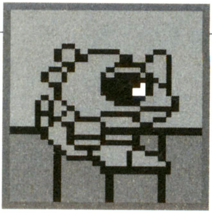
なし

緑色のニクイ奴！　大声が武器の不思議な恐竜

ワギャン

【わぎゃん】

『ワギャンランド』(1989年・ナムコ)



Profile Data

機械と恐竜を掛け合わせたような緑色の不思議な生き物。マッドサイエンティストのDr.デビルに征服されたワギャンランドを取り戻すために奮闘する。大声を出して相手を痺れさせるのが得意。

初出となった作品は、87年にエレメカで発表された『ワギャン』。大声を測定するアーケード用機器で、檻の中に閉じこめられているワギャンに向かって大声で叫ぶことで、プレイヤーの声の破壊力が測定され、ワギャンがさまざまなリアクションを見せるというもの。大型アミューズメント施設に多く設置されて、大人の大敵であるストレス解消にひと役買っていた。同年末には、卓上タイプの家庭用『ワギャン』と、拡声器型玩具で音声をサンプリング録音して発射できるワギャナイザーという製品も発売されている。これは、ゲーム中にもパワーアップアイテムとして登場している。

ワギャンはモグラや鳥、虫に触れただけで死んでしまうデリケートな生き物だが、脚力には相当の自信を持っている。短い足をフル活用すれば、驚異的なジャンプをすることが可能で、自分の身長の何倍もある段差も跳び越えてしまう。また口から大声を出して敵にぶつけると、敵は驚いて硬直する。その間に進んでいくのだ。

ステージの最後に待ち受けているボスとの戦闘では、神経衰弱、しりとりなどの頭脳戦がメインになる。どれも器用にこなすところを見ると、想像以上に知的水準の高い生物なのかもしれない。

シリーズの最終作は、94年にスーパーファミコン用ソフトとして発売された『ワギャンパラダイス』。主人公は、これまでのシリーズに登場したワギャンから、ワギャン族の子供であるタクトとカリンの仲良し兄妹に変更された。キャラクターデザインは、全体的に丸みを帯びたものになり、ゲームのグラフィックには、柔らかなイメージのパステルカラーが多く使われている。

Other Games

『ワギャンランド2』(1990年／FC)、『ワギャンランド3』(1992年／FC)、『スーパーワギャンランド』(1991年／SFC)、『スーパーワギャンランド2』(1993年／SFC)、『ワギャンパラダイス』(1994年／SFC)

特殊工作部隊の最強コンビ！

アルバトロス&レイラ

【あるばとろす&れいら】

『ローリングサンダー』（1989年・ナムコ）

Profile Data

WCPO（世界刑事警察機構）の内部機構である、特殊工作部隊ローリングサンダー所属のエージェント。アルバトロス、レイラという名はコードネームで、素性などは明らかにされていない。

秘密結社ゲルドラの内偵調査中に消息を絶ったレイラ。彼女を救出するため、地下要塞へ潜入するエージェントがアルバトロスだ。ルパン三世に似た風貌の凄腕エージェントが武器として使用するのは、ショルダーホルスターに収めた愛用のピストル。弾のスピードに難はあるものの、正確な射撃でマスカーと呼ばれる戦闘員を倒していく。ちなみにコードネームとなっている“アルバトロス”は、英語でアホウドリを意味する。羽ばたくことなく、何時間も海上を飛び回る優雅で美しい姿から頂戴したのであろう。彼の名誉のためにも、決して“どこか抜けてる阿呆な工作員”という意味ではないことを強調しておきたい。

相棒のレイラも同じくローリングサンダー所属のエージェント。任務中にゲルドラに捕まってしまい、マスカーたちに拷問される役回りだ。その様子はステージクリア後のデモで確認できるが、なぜか少しずつ衣服をはぎ取られていくのが官能的。ゲームが発売された当時は、このご褒美グラフィックを見るためだけに、一生懸命ゲームをプレイをする青少年も少なくなかった。『ローリングサンダー』では活躍の場がなかったレイラだが、２人同時プレイが可能になった続編の『ローリングサンダー２』では、アルバトロスから見事主役の座を奪い、１Ｐキャラクターとして大活躍している。

最後に豆知識をひとつ。初出となった『ローリングサンダー』のアーケード版には、古いバージョンと、新しいバージョンの２種類が存在する。ファミコン版のベースにもなっている新しいバージョンでは、各ステージの難易度調整が行われ、敵の出現パターンを変更。エンディング、ステージ間のデモンストレーションなども追加されている。

Other Games

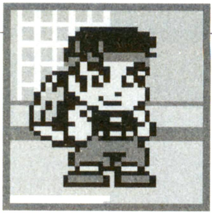
『ローリングサンダー2（1991年／MD）
『ナムコミュージアムアンコール』（1997年／PS）

江戸っ子気質の頑固な兄ちゃん！

源さん

【げん・さん】

『大工の源さん』(1991年・アイレム)



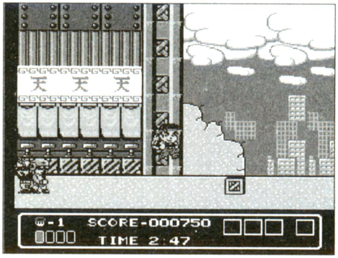
Profile Data

本名＝田村源三。1970年10月10日生まれの天秤座。東京の浅草あたりにあるといわれている部乱目（べらんめえ）町の出身。大好物は、東京伊勢屋のカツ煮定食とカンナちゃんのお弁当。

建設会社「桐島組」に祖父の代から勤務する大工さん。木づちさばきは日本一と言われる職人で、曲がったことが大嫌いな熱血漢。まわりの人間からは“歩く正義感”とも呼ばれている。江戸っ子の意地で他言してはいないが、大阪で食べた醤油味のたこ焼きも気に入っている。

ゲームのオープニングで、いきなり自分の家を取り壊されてしまう悲惨な主人公。家を取り壊した「黒木組」に復讐するため、商売道具の木づちを片手に戦う。ライバル会社の「黒木組」は、ハッキリ言ってあっち系の人たちの集団。リアルにあまりもめたくない連中ではある。ゲーム開始直後のステージで、拳銃を使ってくるような人たちとは、できれば話し合いでトラブルを解決したいところだが……。

「ＣＲ大工の源さん」が大ヒットしたため、ゲームよりもパチンコのキャラクターとして有名になった源さん。05年の秋に登場した新台の「ＣＲ新大工の源さん」も好評で、全国のパチンコ店で「てやんでぃ」と連呼している。40代以上のオジサマ、オバサマの間では、マリオ以上に知名度の高いキャラクターかもしれない。ファミコンの源さんは知らないと思うけど……。また意外なところで、クイズゲームに主演してたりもする。ただの肉体派ではない人物だ。



ぞくぞく現れる敵を蹴散らす爽快な男・源！

Other Games

『大工の源さん2～赤毛のダンの逆襲～』(1993年／FC)、『がんばれ大工の源さん』(1993年／SFC)、『木づちだクイズだ源さんだ！』(1992年／GB)、『Parlor! PRO 実機シミュレーション』(1997年／PS／アイレムソフトウェアエンジニアリング)ほか

天才的な軍事・政治手腕を発揮した皇帝

ナポレオン・ボナパルト

【なぽれおん・ぼなぱると】

『ランペルール』(1991年・光栄)

Profile Data

1769年、カルロ=マリア・ブオナパルテ、マリア=レティツィアの間に2番目の子供として生まれる。フランス第一帝政の皇帝。ワーテルローの戦いで完敗後に流刑となり、1821年に死亡している。

ゲームのタイトルにもなっているランペルールとは、フランス語で"皇帝"を意味する言葉。革命後のフランスを天才的な政治手腕でまとめ上げて、フランスに帝政を敷く。ナポレオン戦争と呼ばれる戦いでヨーロッパ全土を席巻するが、ロシア遠征で大敗。その後、エルバ島の小領主として流刑にされた。

1815年、再起を期してエルバ島を脱出したナポレオンは、パリに戻って、奇跡の復位を成し遂げる。しかし、戦争の天才と称された常勝将軍の面影はすでになく、イギリス・プロセイン連合軍にワーテルローの戦いで完敗し、皇帝の座から転落。ナポレオンの復活は百日天下に終わる。大西洋の孤島セントヘレナ島に囚人として流刑となったナポレオンは、失意の中で死亡。1821年5月5日に51歳の生涯を終えている。死因は胃癌、もしくはヒ素中毒による死亡説が有力と言われている。

ナポレオンの有名な言葉に「余の辞書に不可能の文字はない」があるが、これは彼の口癖であった「不可能という言葉はフランス的ではない」が誤って伝えられたという説がある。一日に三時間しか寝なかった話も有名だが、昼寝をしっかりと取っていた。また、ダヴィド作"アルプス越え"の絵画で彼が乗っているのは白馬だが、実際はロバ。フランスの友人宛てに書いた手紙の文字が、あまりに下手くそだったために戦場の地図と間違えられたなどなど、トホホな逸話も残している。

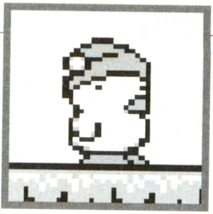
ゲームでのナポレオンは歩兵と砲兵能力が高く、また統率もAランクと彼の特長をよく出している。また当初は前線司令官にすぎず、使える命令が少ないが、功績をたて地位が上がるにつれ、外交などより大局的な戦略ができるようになる。このへんはいかにもコーエー作品らしい。

Other Games

『ナポレオン』(2001年/GBA/任天堂)
『エンパイア・アース』(2002年/WIN/カプコン)ほか

サンソフトの脱力系看板キャラクター

へべ



【へべ】

『へべれけ』(1991年・サンソフト)

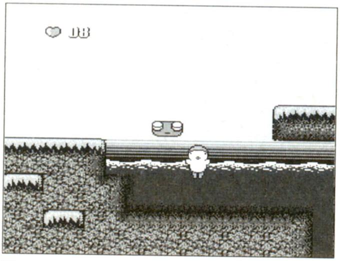
Profile Data

ニット帽をかぶったペンギン（と思われる生物）。時空の狭間に飲み込まれ、脱出不可能な状態に陥ってしまっても、まったく動じない不動の心を持つ。ボーっとしているだけ……との噂もあるが。

かわいらしい容姿とほんわかした雰囲気で人気を博した、サンソフトのマスコットキャラクター。生物学的にはペンギン目(Sphenisciformes)、ペンギン科(Spheniscidae)の総称であるペンギン(和名は人鳥)に属すると思われる。ゲームの主人公なので、ひょっとしたら……と期待が膨らむところだが、やはり空は飛べない様子。冒険の途中で仲間になる、おーちゃん、すけ、チェニファーの４人（４匹）は、未確認生物・ＵＭＡに分類される可能性が高い。一体何者なのだろうか？

ゲーム内容は、へべたちが不思議な世界を舞台に跳ね回るアクションゲーム。『へべれけ』が発売された当時は、ファミコンとは思えない秀逸なサウンドが話題となった。ファミコン音源では、最大で４音までしか同時に鳴らせないところを、サンプリングしたりエコーをかけたりと裏技を使い、６音まで同時に鳴らしているのだ。プレイするときは、大音量ＢＧＭにすることをおすすめする。

95年には「へべれけのほん」が出版されている。この本は、ファミマガ（徳間書店）で連載されていた４コママンガを収録した絵本で、「へべれけ」の魅力がギッシリと詰まっている。究極の脱力系キャラクターであるへべは、ナウなヤングにもバカウケ！　多くのファンを独自のワールドへといざなった。



限りなくペンギンに似ているが、水中は苦手!?

Other Games

『へべれけのぽぷーん』(1993年／SFC)、『すごいへべれけ』(1994年／SFC)、『はしれへべれけ』(1994年／SFC)、『ポポイっとへべれけ』(1995年／SS)、『へべれけステーションポポイっと』(1995年／PS)ほか

王様と姫様の救出に奮闘する大工さん！

ボブ&ジム

【ぼぶ&じむ】

『ドンドコドン』(1990年・タイトー)

Profile Data

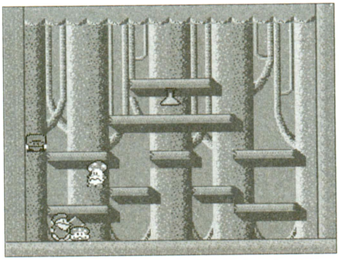
平和な国「MARRY LAND」に住んでいる名前の知れた大工。新しい城に使用する柱を探しに森へ向かうが、切った木から現れた不思議の国の飼いブタに王様とお姫様をさらわれてしまう。

自分と同じ大きさのトンカチを豪快に振り回す、腕力抜群の大工さんたち。叩いた敵をぶん投げてほかの敵を倒すといった、器用な一面も見せる。三倉茉奈・佳奈、おすぎとピーコ並みにそっくりなので、顔だけで二人を判別するのは難しい。赤い服を着ているほうがボブで、青い服を着ているのがジムと覚えよう。

初作は、かわいらしいキャラクターとポップなグラフィックに油断していると、即ゲームオーバーになってしまうほど難しい、プレイヤー泣かせのゲーム。その点を考慮してか、92年に発売された続編の『ドンドコドン2』は、難易度が大幅に下げられ、ライフ制を導入した横スクロール型のオーソドックスなアクションゲームに変更された。

『ドンドコドン』では、ブタにさらわれてしまった王様とお姫様を助けるために奮闘し、『ドンドコドン2』では、カエルにされてしまった王子を助けるために５つのアイテムを探しに右往左往するボブ＆ジム。本職である大工の仕事をする暇がまったくなく、やたらとトラブルの解決を依頼されてしまうのはなぜなのだろうか？　二人の負担を減らすためにも若手の台頭が待たれる。

持っている武器やステージの構成、２人同時プレイ可能なゲームシステムは、任天堂から発売された『アイスクライマー』にかなり近い。ヒゲといい服装といい、マリオ＆ルイージにも似ているような……。



『ドンキーコング』のマリオをほうふつさせる

Other Games

『ドンドコドン2』(1992年／FC)

祖国解放のために戦うアリティア王国の王子

マルス王子

【まるす・おうじ】

『ファイアーエムブレム―暗黒竜と光の剣―』(1990年・任天堂)

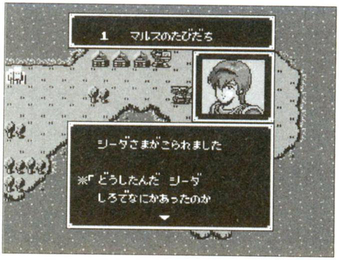
Profile Data

青い髪が特徴的な青年。暗黒竜メディウスによって滅ぼされてしまったアリティア王国を解放するために立ち上がる決意をし、散り散りになった仲間を各地で集めながら旅を続けている。

暗黒竜メディウスによって壊滅的な打撃を受けた、アリティア王国の王子。アリティアが陥落する直前に、辺境の島国タリスに逃げ延びるが、身を隠していたタリス城もガルダの海賊たちに攻められ落城してしまう。戦う決意を固めたマルスは、アリティア宮廷騎士団長を務めていたジェイガン、その部下であるアベルとカインたちとともに、各地に散ってしまった仲間を探しながらアリティア王国奪還を目指して旅に出る。

マルスの職業はロード（統治者、君主を意味する）で、能力は全般的に高く設定されている。サクサク育つ使い勝手のよいキャラクターで、最終面まで大いに活躍してくれる。『ファイアーエムブレム』シリーズの特徴のひとつに、マルチメディアミックス展開されていることが挙げられる。コミック、小説はもちろん、ゲームブック、サントラCDなども高い評価を受けている。

94年にスーパーファミコン用ソフトとして発売された『ファイアーエムブレム―紋章の謎―』は『ファイアーエムブレム―暗黒竜と光の剣―』の正統な続編。第一部はマルス王子がアリティア王国奪還を目指して旅をする部分が描かれ、第二部では、皇帝となったハーディンとマルスの確執をメインにストーリーが展開していく。操作性が大幅に改善され、入り組んだ複雑な人間関係も丁寧に描かれているため、シリーズの最高傑作に推す人も多い。



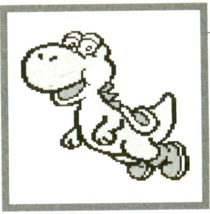
どこまでもシリアスでまじめなナイス王子だ

Other Games

『ファイアーエムブレム―紋章の謎―』
(1994年／SFC)

マリオを背に乗せて動き回るパワフル恐竜

ヨッシー



【よっしー】

『ヨッシーのたまご』(1991年・任天堂)

Profile Data

ヨースター島出身の2足歩行恐竜。性別はなく即座にたまごを生むことが可能。どんなものでも飲み込むことができ、飲み込んだものによって羽を生やしたり炎を吹き出したりと能力を変えられる。

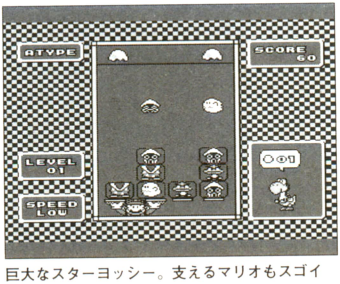
マリオを背に乗せてともに戦ったり、時にはプレイヤーキャラクターとして登場する恐竜、それがヨッシー。初登場は90年発売のSFC版『スーパーマリオワールド』で、赤い長靴を履いて2足歩行で動き回りマリオの冒険をサポートしてくれる頼もしい存在だった。長い舌でアイテムや敵キャラクターなどなんでもペロリと丸呑みすることから、ヨッシーは雑食の恐竜と思われる。飲み込める量に際限はなく、思わずお腹の具合を心配してしまうが、ヨッシーは敵を飲み込むことで自身の能力を変化させられるのだ。さらに、よく目にするヨッシーは緑色だが、赤や青、黄色などさまざまな色のヨッシーも存在している。

ヨッシーの生息地はヨッシーアイランドのヨースター島とされ、恐竜一族の総称をヨッシーと呼ぶ。そのため、マリオシリーズに登場するすべてのヨッシーが同一とは限らない。『スーパーマリオワールド』で初登場したヨッシーだが、95年に発売されたSFC版『スーパーマリオヨッシーアイランド』では、マリオが赤ん坊の頃に出会っていたことも判明した。これだけ長い付き合いならば、マリオが謎の言語で話すヨッシーと、普通に会話できていることもうなずける。なお、ヨッシーは鮮やかな緑色の外見のせいかトカゲと間違えられることも多々あるが、ヨッシーはれっきとした恐竜であることを覚えておきたい。

ヨッシーが初めて主役の座についたタイトルは、アクションパズルゲーム『ヨッシーのたまご』。本作は91年にファミコンとGB版が同時発売され、『ポケットモンスター』で一躍有名になったゲームフリークが開発した初のゲームボーイ作品でもある。ゲーム自体は、同種類の敵キャラクターを縦にふたつ重ねて消滅させ、縦8列のフィールドの一番上まで敵キャラクターが積んでしまうとゲームオーバーになるというお手軽なルール。プレイヤーキャラクターはマリオとなり、マリオを操作して

横４列に並ぶトレーの下を移動したり、ふたつのトレーを入れ替えて落下してくる敵キャラクターを消していくのだ。

本作はいわゆる落ちモノではあるが、連鎖要素がないため落ちモノ好きなプレイヤーには少々物足りないかもしれない。だが、このゲームの面白さは敵キャラクターにまじって落下してくる、ヨッシーのたまごの上部の殻と下部の殻で敵を挟んでヨッシーを誕生させることにある。ヨッシーのたまごの殻は、上部がうえたまご、下部をしたたまごと呼び、うえたまごとしたたまごをワンセット揃えてたまごを完成させるとヨッシーが生み出される仕組みだ。ヨッシーはたまごの殻で挟んだ敵の数によって出現する種類が異なり、敵の数が０～１でチビヨッシー、２～４で通常のヨッシー、５～６の場合ははねヨッシー、７キャラ挟むとスターヨッシーが誕生する。さらに生まれたヨッシーの種類によって得られる点数が変化し、もちろん７キャラ挟んでスターヨッシーを生み出した場合に一番高い点数を得られる。スターヨッシーは高得点を叩き出すほか、対戦モード時には挟んだ敵の数だけ相手のフィールドに敵キャラクターを落とせる。そのためつい狙ってしまいがちだが、縦８列という制限があるため容易に出現させられないのが楽しいところ。



巨大なスターヨッシー。支えるマリオもスゴイ

比較的優しめの難易度と、ヨッシーを誕生させるという要素が幅広い層にウケた本作だが、残念ながら現在は、当時発売されたファミコンとゲームボーイ版でしかプレイすることができない。業界的に、リメイクや移植が盛んに行われた時期もあったが、スーパーファミコンとゲームボーイソフトの書き換えサービスであるニンテンドウパワーの存在があったためか、過去の任天堂アクションパズルゲーム３作のリメイク版を収録した『NINTENDOパズルコレクション』にも収録はされなかった。のちに発売された、ヨッシー主役のパズルゲーム『ヨッシーのクッキー』は､ＧＣ版『NINTENDOパズルコレクション』に収録されているため、余計に本作が未移植であることが悔やまれる。根強いファンが定着しやすい落ちモノゲームなだけに、現在でも移植を望む声も多い。

Other Games

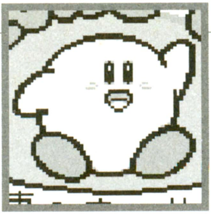
『ヨッシーのクッキー』（1992年／FC）
『ヨッシーのパネポン』（1996年／GB）
ほか

ボールのような体で、無邪気に敵を吸い込む

カービィ

【かーびぃ】

『星のカービィ 夢の泉の物語』(1993年・任天堂)



Profile Data

体長20センチ・体重約650グラム。なんでも吸い込んでしまうが、特に好きな物はりんご。大嫌いな毛虫だけは絶対に吸い込まない。お昼寝、食べること、歌をうたうことが大好きだが、じつは音痴。

目についたものをなんでもかんでも吸い込んでしまう、丸くてキュートなキャラクター。吸い込んだ敵やものの能力をコピーして、自分の技として使用できる。

生みの親は、『大乱闘スマッシュブラザース』シリーズでもおなじみの有名ゲームデザイナー・桜井政博氏。カービィという名前は、掃除機の名称とも弁護士の名前とも言われているが、真相は謎に包まれている。桜井氏によると。カービィとは「5秒で描けるシンプルなデザインに、多彩なコピー能力を秘めた、変幻自在のキャラクター」とのこと。開発段階では“ポポポ”や“ティンクルポポ”と呼ばれていたという。

カービィ自身もさることながら、桜井氏の人気も高く、『星のカービィ』シリーズの中でも、直接桜井氏の関わっている作品は“桜井カービィ”と称されている。それ以外の作品は真のカービィではないとして、一部のマニアによってゲームの歴史から葬り去られようとしているほど、熱狂的なファンが多い。

ボールのように弾むぷにぷにとやわらかい体に、無邪気な性格。見るものをほんわかとした気分にさせるカービィは、ゲーム以外でも人気が高く、キャラクターグッズ化されたり、テレビアニメの主人公としても活躍している。声優は、1／f ゆらぎを持っていると科学的に実証された声の持ち主・大本眞基子さん。

シリーズを通じてヒーロー色の強いカービィだが、GB版『ゼルダの伝説 夢をみる島』では、リンクの敵キャラとして登場するといった、意外な役回りも。これからも、多くのファンを楽しませてくれるだろう。

Other Games

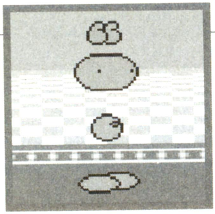
『星のカービィ』(1992年／GB)、『星のカービィ2』(1995年／GB)、『星のカービィスーパーデラックス』(1996年／SFC)、『カービィのきらきらきっず』(1999年／SFC)、『星のカービィ64』(2000年／N64)、『カービィのエアライド』(2003年／GC)、『星のカービィ　鏡の大迷宮』(2004年／GBA)、『タッチ！カービィ』(2005年／DS)ほか

超ハイテクノロジーの戦闘お笑いロボット！

スカポン

【すかぽん】

『ジョイメカファイト』（任天堂・1993年）



Profile Data

1993年に任天堂から発売されたファミコン用格闘ゲーム『ジョイメカファイト』の主人公。最初はお笑いロボットだったが、地球の危機を救うリーサルウェポンとして、戦闘ロボットに改造された。

リトル・イーモン博士とイワン・ワルナッチ博士に共同開発された、ロボットのうちの１体。あるとき、ワルナッチ博士は研究室の戦闘ロボットを強奪し、世界征服を宣言する。スカポンは、これを阻止するためにイーモン博士によって放たれた、最強のロボット刺客である。

ゲーム中では、一騎当千の戦いぶりを見せるスカポンだが、もともとはお笑いロボとしてカンサイで活躍していたところを、イーモン博士に呼び戻され、急きょ戦闘用として改造されたのである。間に合わせヒーローとも言えるスカポンだが、その戦闘能力の高さは、まさにイーモン博士の才能と技術の権化。

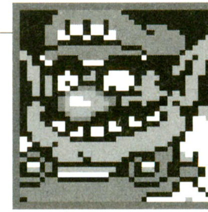
スカポンには、21世紀の最新技術でも及ばない、驚くべきハイテクノロジーが駆使されている。なんと、首や肘などの接続連絡部は一切なく、頭、胴体、手足のパーツが宙に浮いた状態で無線接続されているのだ。この不要なものを徹底的に排除したシンプルな姿は、究極のエコロジー形態にして、モダンアート的ともいえる。スカポンの必殺技に、自身の頭部を惜しげもなく飛ばすものがあるが、これもパーツ単位での製造・交換が容易なためだろう。

93年といえば、『ストリートファイターⅡ』などの本格派格闘ゲームが家庭用ゲーム機に移植され、人気を博していた時代。彗星のごとく、よりによってファミコンに現れたスカポンは、あらゆる意味で“勇気ある格闘ヒーロー”として、今もその名声は衰えていない。また『ジョイメカファイト』は、全攻撃をガードできたり、ジャンプ中に空中で軌道変更ができるなど、『スマッシュブラザース』に通じるシステムを内包している。そのためか、スカポンの『スマッシュブラザース』への登場を望むファンも多い。

Other Games

なし

下品で意地悪なマリオの永遠のライバル



ワリオ

【わりお】

『ワリオの森』(1994年・任天堂)

Profile Data

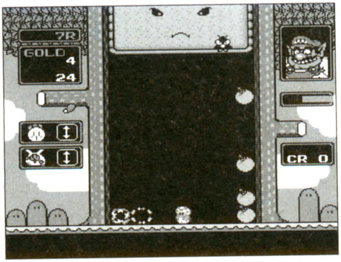
マリオに敵対心を燃やしている人物。職業は盗賊、冒険家、ゲーム会社ワリオカンパニーの経営者と多岐にわたる。さまざまな顔を持っているものの、マリオに嫌がらせをするという点に変化はない。

マリオと敵対するキャラクターとして、多くのマリオシリーズに登場するマリオのそっくりさんで、マリオ同様にもっさりとした口ヒゲをはやし衣装もオーバーオールに帽子という外見を持つワリオ。名前の由来は“悪い”と“マリオ”をあわせたものであり、その名のとおり悪事を働いてマリオを困らせる役回りだ。マリオに似ているといってもそれは外見上だけであり、内面は善良なマリオとは正反対。顔つきは悪役らしさをにじませ、体格も小太りに見えるマリオよりも一回り大きく貫禄たっぷり。全身から悪そうなオーラをビシビシと放っている。性格もとことん意地悪で、人前で鼻をほじったりと言動は極めて下品。世界のスーパーヒーローであるマリオとは対極の存在でありまさに悪役なのだが、マリオの宿敵と言えるのはやはりクッパ。ワリオはマリオに敵対心を燃やしているが、敵というよりは、ライバルのような存在と言える。ちなみにワリオにも、ルイージのような立場のワルイージという相棒がいる。ワリオはワルイージとコンビを組んで行動しているが､ワルイージがワリオの肉親かどうかは謎である。

そんなワリオの歴史は、92年に発売されたＧＢ版『スーパーマリオランド２　６つの金貨』からスタートする。平和なマリオランドを乗っ取る悪役として登場したワリオだが、彼がマリオの城を奪った経緯にも注目しておきたい。前作でマリオは宇宙怪人に襲われたサラサランドの救出に向かうのだが、マリオが世界制服をもくろむ宇宙怪人と戦っている隙に城主不在の城を奪ったのだ。ワリオのやり口は少々セコイ気もするが、非難されようとも悪役ならばこれくらいは平然とやってのけるハズである。さらにワリオは住民たちに魔法をかけて配下におくという、マリオに対する嫌がらせを次々と実行する。城を取られたマリオは、自分の城に入るために６つの金貨を集めるという苦行を強いられるハメに……。マリオは城を強奪されたうえ住

民も人質にとられ、ワリオにじわじわと肉体的にも精神的にも追い詰められたことだろう。

初登場でかなりの悪役ぶりを見せてくれたワリオは、このあとも次々とマリオシリーズに出演することになる。翌93年にはＳＦＣ版のマウス専用ソフト『マリオとワリオ』、94年にＧＢ版『スーパーマリオランド３ ワリオランド』に登場するが、２回目の出演となる作品で早くもタイトルにワリオの名を刻むという快挙を成し遂げた。さらに任天堂が発売した最後のファミコンソフトである『ワリオの森』にも登場。本作でもタイトルにワリオが入っているものの、主人公はワリオではない。ワリオは妖精たちが住んでいる平和の森に突然現われ、ワリオの森と名づけて支配するのだ。では、本作の主人公は誰かというと、なんとキノピオ。マリオシリーズでもおなじみの、キノコの笠のような頭部が特徴的なキノコ族のキャラクターだ。妖精たちの危機を知った彼は、森を守るために駆けつけたのだった。キノピオは妖精が作った爆弾を用いてワリオに挑む。



妖精たちの味方をするキノピオには容赦しない！

ゲームの内容は、落ちモノといわれる落下型アクションパズルゲーム。キノピオが落下してくるモンスターや爆弾を並べ直して、フィールド内のモンスターを消していくというもの。基本的にはモンスターと同色の爆弾を、縦、横、斜めのいずれかに並べて消滅させるが、中には斜めでしか消滅しないものや２回爆発させないと消えないモンスターなど、テクニックを要するゲームである。キノピオがせっせと爆弾を運んで奮闘する中、ワリオは森を支配するという野望のために容赦なくキノピオを苦しめるのであった。

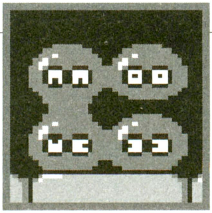
ワリオが登場した初期作品の中では、敵キャラクターという位置付けが多かったが、シリーズを重ねるにつれて役どころも変化を見せる。マリオと敵対する立場は基本的に変わらないが、嫌がらせの内容もイタズラ程度のものになったり、いかにも悪役という立場ではなくなった。『マリオパーティー』シリーズではプレイヤーキャラクターとしても操作が可能になり、マリオと並ぶ任天堂の看板的存在として今も愛されているのだ。

Other Games

『メイド イン ワリオ』（2003年／GBA）
『ワリオワールド』（2004年／GC）ほか

ひたすら消されつづける、キュートな人気者

ぷよ



【ぷよ】

『ぷよぷよ』(1991年・徳間書店インターメディア)

Profile Data

落ちものパズル『ぷよぷよ』シリーズに登場する軟体生物。ゼリーのようなつるりとした質感で、プレイヤーに「触りたいっ！」と思わせるニクいやつ。際限なく現れては消される運命にある。

ぷよぷよと動くことから名づけられた、ゼリー状の軟体生物。同じ色同士が複数体くっつくと消滅するという、不思議な特性を持つ。カラーバリエーションが豊富なうえ、色が変化するもの、通常よりも大きなもの、体が岩のように堅いものなど、個体差が激しい。ぷよが登場して15年ほどたったいまでも、その正体や生態は謎に包まれている。

『ぷよぷよ』の歴史は古く、初出は91年のＦＣＤ版とＭＳＸ２版だ。いまでこそ国民的人気を誇るシリーズだが、発売当初はほとんど見向きもされず、一部のプレイヤーには“クソゲー”の烙印を押されていた。時代遅れなプラットフォームと、時期的に落ちものパズルの代名詞である『テトリス』が流行していたためだろう。

その証拠に、翌年にアーケード版とメガドライブ版が発売されるやいなや、苦渋の時代は幕を閉じた。ひとりで延々と遊ぶ従来のスタイルから、ＣＰＵと対戦して倒していくという演出に変更したことでファンが急増。対戦相手のＣＰＵには、90年に発売されたコンパイルのＲＰＧ『魔導物語』のキャラクターを起用。アルルやカーバンクルなどの人気キャラクターは、もともと別のゲームで先に登場していたのだ。

そして、のちにスーパーファミコンに移植された本シリーズは、200万本を超える大ヒットを遂げ、現在の地位を不動のものにした。90年代後半には、プレイステーションをはじめ当時現行していたすべての家庭用ゲーム機種でソフトが発売されるという快挙も遂げている。

Other Games

『ぷよぷよ』(1992年／MD／セガ)、『ぷよぷよ通』(1994年／MD／コンパイル)、『ぷよぷよSUN64』(1997年／N64／コンパイル)、『わくわくぷよぷよダンジョン』(1998年／SS／コンパイル)、『ぷよぷよ～ん』(1999年／DC／セガ)、『ぷよぷよ通』(1999年／WS／バンダイ)、『ぷよぷよ外伝ぷよウォーズ』(1999年／GB／コンパイル)、『みんなでぷよぷよ』(2001年／GBA／セガ) ほか

FAMI-COLUMN

愛すべきサブキャラたち⑤

【89～94年登場編】

No.1 エミー

『スクウェアのトム・ソーヤ』

奇想天外な戦闘方法にイチコロ

男勝りな好奇心を持つ少女エミー。戦闘能力は低いのだが同行させたくなる理由は、得意技の「きゃ～」にある。エミーが絶叫すると、なんと敵は気が狂って戦闘不能。おまけに彼女自身もしばらく立ち直れなくなるという、何度使っても笑える破天荒ぶりだ。また、やられたときに生足をさらけ出し続けるのもチャーミング。

No.2 リフ

『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』

悲惨な扱いを受けたハゲ僧侶

男性キャラクターで唯一の僧侶。ストーリーには深くかかわらないが、貧弱な能力と情けない顔が、別の意味でコアなファンを生み出していった。しかし、スーパーファミコンのリメイク版で存在が抹消され、リフが仲間になるはずの村では傷薬がもらえるだけであった。そして彼は、「傷薬にされた男」として伝説になる。

No.3 おーちゃん

『へべれけ』

キュートな瞳に吸い込まれそう

へべの仲間に加わる、着ぐるみのような女の子。へべれけキャラクター中、唯一の正統派癒やし系である。大きく澄んだ瞳と、「わたくし」「ですわ」などのお嬢様口調が特徴的だ。かわいい外見と裏腹にかなりのわがまま、という個性も人気の秘密だろう。『おーちゃんのお絵かきロジック』では、へべを差し置いて単独で出演。

No.4 ワドルディ

『星のカービィ』

ほのぼの感を与えてくれる

ザコ敵の中で最弱を誇るが、シリーズ皆勤賞として知名度はデデデ大王に劣らぬほど高い。敵とは言っても基本的に平和主義者で、普段はうろうろしているだけである。吸い込んでも特に役に立つわけではなく、何のために存在するのかいまいち謎だ。だが、その無邪気さとカービィのような丸っこさが非常にほほ笑ましい。

終わりに

『ファミダス キャラクター編』楽しんでもらえただろうか?

公式だけで1200を超えるファミコンゲームには、それこそ万を超える数のキャラクターが存在する。その中から100という数のキャラクターをセレクトするのは、楽しい作業ではあったが悩みも多かった。なにしろ載せたいキャラクターが、ごまんといるのである。『アイスクライマー』のポポ&ナナ、『えりかとさとるの夢冒険』のえりか&さとる、『けっきょく南極大冒険』のペンギンなど、紹介ジャンルやメーカー数の調節で泣く泣く削ったキャラクターも多かった。あのキャラがいない、など不満の声もあると思うがそういう理由なのでどうかご勘弁いただきたい。

今回の企画にあたって、久しぶりにファミコンソフトを遊んでみたのだが、懐かしさとともに、常に新しいものを目指そうとする、制作者の熱い想いのようなものをたびたび感じた。確かにファミコンのグラフィックはしょぼいし、初心者お断りの難易度などゲームとして破たんしている部分もある。しかし、制作側の「楽しんでほしい」「チャレンジしてほしい」といったメッセージ性は、現在のゲームとなんら変わることはないし、分野によっては今以上のものを持っている。また、物語の伏線など、昔は気づかなかったことを発見したりして、それが数々の思い出と重なって心地よかった。

読者の方々たちにも、思い出が詰まったファミコンゲームがあるだろう。今では押入れの奥にファミコンが眠っている人も多いかもしれない。この本を読んで何か感じたら、ぜひもう一度引っ張り出して遊んでみてほしい。きっと懐かしさとともに、今のゲームがなくしてしまった何かが発見できると思う。

Famidas INDEX

【ファミダス】50音順 キャラクター索引

あ行

アーサー …… 46
麻生優子 …… 103
アテナ …… 77
アドル=クリスティン …… 122
アルゴスの戦士 …… 95
アルバトロス&レイラ …… 134
イマジン一家 …… 104
ウパ …… 114
ウルトラマン …… 100
SDガンダム …… 101
大空 翼 …… 117
織田信長 …… 111
男の子&女の子 …… 105
オパオパ …… 86

か行

カービィ …… 142
カイル&キャル …… 115
仮面ライダー1号 …… 121
カルノフ …… 91
キャサリン …… 88
ギル&カイ …… 33
キン肉マン …… 36
クインティ&カートン …… 131
クッパ …… 39
くにお&りき …… 96
クラリス …… 29
源さん …… 135
ケンシロウ …… 67
ゴエモン …… 50
コナミマン&コナミレディ …… 113
コング …… 15

さ行

西園寺エリカ …… 130
サムス・アラン …… 70
小夜 …… 89
シモン=ベルモンド …… 52
じゃじゃ丸くん …… 31
ジャッキー&リー …… 48
神宮寺三郎 …… 92
スーパージョー …… 45
スカポン …… 143
スペランカー …… 26
星矢 …… 102

ソリッド・スネーク …… 84
孫悟空 …… 66

た行

ダーナ …… 57
高橋名人 …… 62
鷹丸 …… 72
橘 あゆみ …… 123
伊達政宗 …… 119
たろすけ …… 120
チェ・ゲバラ …… 109
チュンくん …… 27
ツインビー …… 54
ディグダグ …… 34
トーマス …… 37
トム・ソーヤ …… 129

な行

ナポレオン・ボナパルト …… 136
ニコル …… 83
忍者くん …… 30

は行

パチ夫くん …… 82
パックマン …… 22
ハットリくん …… 64
バブルン …… 90
バロン&マックス …… 58
ピーチ姫 …… 38
ピット …… 73
ぴの …… 59
ヒュー&シンシア …… 56
ビリー・リー&ジミー・リー …… 116
ぷよ …… 146
ヘッケル&ジャッケル …… 49
へべ …… 137
ヘラクレス …… 94
ボブ&ジム …… 138
ボンバーマン …… 35

ま行

マイキー …… 55
マッピー …… 24
マリオ …… 16

マルス王子 …… 139
ミスターちゃっくん …… 32
水戸黄門 …… 87
ミロン …… 65
桃太郎 …… 98

や行

ヤス(真野康彦) …… 28
ヤンチャ丸 …… 80
勇者ロトの一族 …… 44
ヨッシー …… 140

ら行

ラサール石井&チャイルズ …… 132
ラッド・スペンサー …… 110
ラルフ&クラーク …… 43
ラルフ＝C＝ベルモンド …… 128
リュウ・ハヤブサ …… 118
劉備・曹操・孫権 …… 112
龍飛 …… 81
リンク …… 68
ルイージ …… 20
ロードランナー …… 25
ロックマン …… 78

わ行

ワギャン …… 133
ワリオ …… 144
ワルキューレ …… 60

Famidas ファミダス キャラクター編
Family Computer Dictionary Allround Series

2005年12月26日 第1版発行

著 者 毬夫・シバリみっきぃ・海老まよ
発行人 武内静夫
編 集 西村将浩
装 丁 高橋みどり(マイクロハウス クリエイティブ事業部)
印刷所 東京書籍印刷株式会社
発 行 株式会社マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
TEL 03-3206-1641(販売)/FAX 03-3551-1208

ISBN4-89637-229-8 C2076
©Mario·Shibarimicky·Ebimayo 2005 Printed in Japan
定価はカバーに表示してあります。
落丁、乱丁本の場合はお取り替えいたしますので、弊社販売営業部宛にお送りください。
本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。

[ファミダス]

Famidas

キャラクター編

† マイクロマガジン社の本 †

ユーゲーDX STAGE2
ユーゲー編集部・編

悪趣味ゲーム紀行3
がっぷ獅子丸

謎のゲーム魔境4
ゾルゲ市蔵

はじめてのファミコン
卯月 鮎

好 評 発 売 中 ！

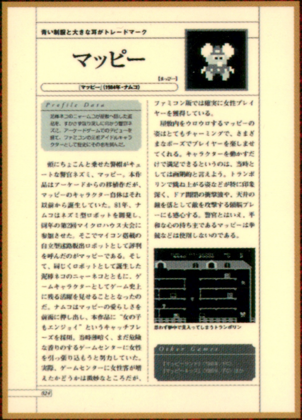
Cover Design : Midori "Mac-girl" Takahashi

ISBN4-89637-229-8
C2076 ¥1200E

9784896372298

定価：本体1200円+税
発売 株式会社 マイクロマガジン社

1922076012000

[ファミダス]
Famidas
キャラクター編

マリオ、リンク、マッピー、ちゃっくん、ボンバーマン、ゴエモン、アーサー、高橋名人、ヨッシー……
1983～1994年までに登場した、ファミコンゲーム
人気キャラクター100名をピックアップ！
豊富なデータと、へぇーと頷くウンチク話を盛り込んだ、
スーパーキャラクターディクショナリー!!